龙翔一族
王茂森　编著

DIAN NAO YOU XI BAO DIAN

电脑游戏宝典



山东科学技术出版社

序　言

电脑游戏，一种能让世界上的电脑花上70%的工作时间为之运作的软件，一种以各种多媒体手段表现某种感性事物或事件，表达人类内心世界里隐藏着的理性思维的载体。

也正是因为这样，在电脑游戏世界里有着各种不同内容的游戏，或好或错。这就使得我们不由问自己："如何去玩电脑游戏？怎样才能做到玩游戏，而不被游戏玩？"我觉得玩家首先要有健康的身心，能够在游戏的世界中明辨是非，其次要有锐利的眼光和成熟的思维，能够把握自身，不被某些游戏中的表现事物所左右。

如果你问我游戏画面谁能挤身第一，我会不加思索地告诉你——日本PC98游戏，我肯定它们制作严谨的精美画面。但是，我批评过日本PC98系列游戏，就因为它们这种游戏画面正一步一步毒害着我国的玩家，这已不能仅仅将受害者规为青少年一体，谁能真正的坐怀不乱？谁能轻易地驱驾欲望？

这一开始的序言就与大家谈了这么多，不觉有点失体，然而这也正是我近来压抑在心中欲向大家陈述的一点愚见：我们要做得是玩游戏，而不是被游戏玩！

思索，只有在不断的游戏旅程中不断的思索、学会、理解、看清些什么，这才是我们游戏的真正意图，或者你能将它说成是一种游戏的动力……

在策划写这本书时，我一直在自问该如何写，是一本收录经典游戏攻略的大全，还是来一部电脑游戏秘技的宝典？如何才能让这种得花数月时间完成的游戏书籍不至于失去可读性？朋友在一起商量了数种方案都不尽人意。然而正当我在这堆无头思缕中挣扎时，BBS上一些网友对国产游戏的讨论与对游戏撰稿者的意见让我定下了大家现在所看到的形式，也就是一本可以给玩家参考和借鉴的书，因此我安排了第2章对游戏必备工具软件的介绍。随着网络时代的到来，以及越来越多的中国玩家已经拥有了MODEM，而且都对一种新形态的游戏——MUD很感兴趣，所以在第3章中，我对两个著名的MUD游戏作了详细的介绍。

《龙门茶楼》一章是我或中国电脑游戏制作公司想对国内玩家说的心里话、大实话，这也是我为本书读者尽力带来的黄金内容，欲借此将你我联系在一起，大家心与心直接交流。同时，"游戏小说"将给你讲述以十余个公认为经典的游戏攻略。为什么我用了"讲"这个字，评述游戏发展进程难以感谢大家对我的支持与厚爱，只得用尽我所有的文字表达能力将攻略与游戏故事情节联系在一起，"讲"几个有关游戏的故事小说，但愿它们能带给你游戏之余的情感。再加上收集了来自Internet的数百个游戏秘技，希望大家喜欢。

正如大家在翻开此书时的心情那样，由于种种客观原因，我没有为此书中的任一游戏附上本应属于它们的精美图面，这是我对这本书唯一的遗憾。

如果大家喜欢或不喜欢这本书，或者说对这书有某些看法和指正请写信给我，因为

你们的来信对我来说很重要，是我下次写作的动力与源泉。你可以用本篇末的通讯方法与我取得联系，在此先谢谢大家了！

最后感谢山东科技出版社全体同仁给我这样一个机会，感谢他们为出版此书所做的努力，感谢其他为出版此书排版、设计封面等工作的朋友。这一年多的时间里从商谈到最后的定稿大家从未谋面，但却合作得愉快彼此信任。

我能出得此书，还得到很多朋友无偿的援助，借此一一感谢（排名不分先后）。

感谢 DS 南城小组的夏一珂先生为本书第 2 章中“游戏音乐抓取工具”提供该著作权软件和相关资料。

感谢我的朋友秦新、袁欣等为本书的成稿所做出的一切。

感谢每一位阅读本书的朋友。

请让我们一起分享最后的签名……

编　者

目　录

第1章　龙门茶楼（游戏风云杂谈）

第1节　群英谱——游坛随记

一转眼又是一年了，相信各位玩家们与笔者一样深感时间是否过到太快，是呀！现在的游戏软件多且个个精品，在我们还没有来得及过足瘾时就又有一款新GAME上市了；再加上我国各电脑软件制作公司对游戏软件的重视和国内电脑游戏软件事业的飞速发展，使得一个又一个的国产货与广大电脑游戏爱好者见面交友；国外各大型游戏制作发行公司纷纷立足中国，不仅带来了最新的游戏情报，同时还带来了以往难寻踪迹，只能一瞥的欧美经典游戏；号称亚洲游戏作坊的台湾地区各大哥级的老牌游戏制作公司也先后回到大陆寻找商业合作伙伴，熊猫、智冠、大宇、精讯、第三波等等，连以专门制作历史模拟类游戏而称雄世界的日本光荣公司也来到了中国设点，并将以往交给台湾第三波的汉化订单也抽掉部分到中国本土——即插即用……

如果在玩家中作一个"喜爱的游戏类型"的调查，就不难发现呼声最高的还是咱们的RPG了，所以我们不妨就看看RPG吧。

《仙剑奇侠传》，由大宇公司旗下最杰出的狂徒制作群多年精心制作而成。采用了多边形图形立体处理技术，游戏画面给人极真实可爱的感觉，当然这全归于狂徒美工的功劳，用320X200X256的低分辨率制作出了如此精美的画面，让人完全不敢相信这是真的，我们除了说这是鬼斧神功之外还能说出更好的形容词吗?说到这，我不得不想起咱们的国产货，我们采用了标准的VGA256——640X480的模式，可又能如何呢？我们的美工们，你们不觉得有点那个了吗?我们国内玩家是如此的支持和关心着国产游戏的发展，你们就不能让我们大大方方说句"哇！真精美的画面！"……《仙剑奇侠传》另一值得我们一再提起的就是它的NPC模式，可视的电脑角色是我们对RPG游戏长久以来的期望，以往那种踩地雷杀敌人的方式早以让我们烦了；浪漫情史性的故事情节当然也是它成功之处，动人的爱情故事，耐人回味迷一般的结局让玩家一次一次的通关再通关。谈起《仙剑奇侠传》就不得不说说它的音乐效果，《情怨》、《桃花幻梦》、《蝶舞春园》、《云谷鹤峰》、《雨》、《蝶恋》、《白河寒秋》、《比武招亲》这八首游戏主题音乐相信各位玩家早已是"声声入耳、过耳不忘"的了！有可能你听的是游戏中的音乐，有可能你听的是光碟版的CD原声轨，但他们的音质、音效都是差不多的，我一直在研究游戏中的音乐制式，怀疑它采用了现在流行的MOD音乐格式，因为只有MOD音乐才有敢与CD原声轨相比较的实力。现在的我，每当撰写一篇文稿时，都会拿出《仙剑奇侠传》放入CDROM中，一边欣赏它那悠扬婉转的迷人音乐、一边用五笔字型敲打键盘……丰富华丽的法术、独特直观的战斗场景、逼真的过招动画、梦幻仙迹的过场动画……等等都不可尽现出《仙剑奇侠传》长驻排行榜前三位的实力。

尽管《仙剑奇侠传》在玩家的心中成为一个不可超越的 RPG 颠峰，给玩家留下不可磨灭的好感，但台湾另一老大级的软件制作公司——汉堂，继《仙剑》之后又推出另一个搞笑的 RPG：《鬼马小精灵》。《鬼马》是一已多年不见的武侠剧情游戏，虽说她的游戏画面不及《仙剑》那样精美，但又有一番自己的 Q 版风味，各主人公的肖像采用了日本 98 系列表现方式，人物与人物之间对话时会发现人物肖像的口会一动一动的，还时不时的眨眨眼睛。“笑料”可以说是这游戏的特色，主角一出现所说的话到现在我还记忆犹新：“你不用说，肯定有什么大事等着我去完成或拯救谁，因为所有 RPG 游戏中的主角都是一起床就有人告诉他是天命所归，必须去做大事……。”这个游戏另一特色是剧情 NPC 的安排，玩家砍杀的不是怪物或魔王，而是一些特定场景特定的东西，如在森林里只可能大战鸟兽，在原野里就只能打蛇与走兽，而在阴森恐怖的老居旧宅等地才能遇见鬼怪僵尸，而主要的 NPC 是江湖各大门派。

《鬼马小精灵》的出现给广大已经厌倦了砍魔杀敌的玩家来说无疑是一个新的选择。紧接而来的《狂龙传》，则是玩家的另一个选择。

《狂龙传》大体上与《鬼马小精灵》一样，也是一个剧情式的武侠游戏，让玩家与游戏角色一起进入游戏世界抵抗外敌的侵略。如果讲这个游戏的特色，我想是它的 NPC 数，玩家可以带达十位之多的 NPC 一起畅游游戏世界。当然还有它的独特战斗表现方式，既然是武侠剧情 RPG，当然少不了“猛虎掏心”这样的武术招式了，而在这里的战斗表现方法是直接让角色在屏幕上一招一式的演划出来，让玩家在玩游戏的同时过上一把武侠瘾。

《鬼马小精灵》与《狂龙传》虽说别具特色，但由于游戏画面与音乐较《仙剑奇侠传》相差甚远，所以始终没上电脑游戏排行榜。而另一个 RPG 也是这样的情况，它就是智冠科技制作出品的《新蜀山剑侠》。《新》这个根据香港名著《还珠楼主》改编的游戏本来是可以看好卖坐的，但也是由于在画面、音乐方面输与了《仙剑》，所以仅仅上榜数周就被打下马，智冠也从此被套上欺骗玩家感情一帽。

但是，智冠毕竟是智冠，这个台湾四大游戏天王的他马上招集长期以来与大宇狂徒制作群一比高低的“河洛工作室”，决心要拿出一款能与《仙剑》一争 RPG 天下的游戏出来。终于，功夫不负有心人！一个新起的 RPG 天王降世了，它就是《金庸群侠传》。

近几年来，智冠与金庸先生相互合作，多次将金庸先生的名著先后请上电脑游戏世界，让玩家或金庸迷们再次以眼观、感观、视角等全方位地亲自享受金庸武侠世界里的恩恩怨怨、儿女情长。我们都知道，智冠已经将《笑傲江湖》、《倚天屠龙记》、《射雕英雄传》、《鹿鼎记》等金庸巨著制作成电脑游戏，并一直期待着传闻已久的《东方不败》、《天龙八部》、《神雕侠侣》、《鹿鼎记》第二部这些武侠游戏。不想智冠这次干脆来个一锅炒，上演一部武侠大会聚，将金庸先生所著的“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”这十四部小说内容一起熔入《金庸群侠传》，并以这十四部书为线索展开玩家奇异的冒险旅程。

该游戏与《仙剑》一样，采取 320X200X256 的图形模式，与《仙剑》相比有过之而无不及，显示了智冠不凡的美工技术。相信各位玩家都对《金庸群侠传》有着深刻的体会和不可磨灭的好感，笔者在这里就不再多讲了。我们不难看出，在今后不久的日子里，长居游坛排行榜的将是《金庸群侠传》这个 RPG 大作。而玩家以前对智冠不良的指责也得重新再作一番评价了。

对 RPG 说了这么多，但毕竟还有着这样、那样的 RPG 上市，但如果没有一定水准的制作，都会被《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》给埋得连骨头都不剩。不信？欢乐盒前段时间出品的《绝代双娇》不正是这样吗？虽说它引用了大量的电脑画面和港台明星肖像出演，但过于敷衍的 AVI 使得玩家大失胃口，模糊不清的游戏画面使得华仔与达叔面目全非，像这样的 RPG，笔者只看了一眼就不愿再玩下去了，马上回到 DOS，DELTREE。所以，96 年的 RPG 界给玩家的感觉只是大宇狂徒制作群的《仙剑奇侠传》与智冠河洛工作室的《金庸群侠传》的世界，这我们又有什么办法呢？玩家的眼睛是雪亮的，什么好，什么不好，一眼就看出来了，而且我们又爱将一个新出来的 RPG 与上面两个经典 RPG 相比，这不是要其他 RPG 的命吗？不过，笔者深信，由于《仙剑》在战斗方式上的骗术让玩家大为不满和《金传》在音乐上的欠缺，不久的哪天，就又会出一个《仙剑》，又会上市一个《金庸群侠》，不，应该说是一个又一个更完美的《仙剑》或《金侠》，或是别的什么，这就不得而知了。因为，电脑游戏是在不断的发展过程中，没有绝对，没有最好。

现在让我们再来看看另一火爆的游戏类型——即时战斗游戏。先我们统计一下可以拿出来称之精品的即时游戏吧：

WESTWOOD 制作组出品的 《COMMAND&CONQUSE》系列 BlizzandEntertainmentScitechSoftware 联合制作的 《WARCRAFT》系列 RadSoftware 以及《Z》、《殖民计划》、《文明》等等，这样的即时游戏真是太多太多，我们已经无法用数字去统计了，但是真真正正能做到火爆的，我想还应该算《COMMAND&CONQUSE》和《WARCRAFT》了。毕竟 WESTWOOD 是制作即时游戏的开山鼻祖，想当年的《DUNE2》不知让多少热血志士疯狂，如今他们再凭自己的高水平技术制作出《COMMAND&CONQUSE》，由于《C&C》与《DUNE2》本是两个完全不同的故事情节与内容，但是玩家们还是把二者联为一体，称《C&C》为《沙丘魔堡Ⅱ》，如果谁硬把《C&C》说为《命令与征服》的话，我想这结果是不难想像的。

而《WARCRAFT》，又称《魔兽争霸》。这是一个与《C&C》几乎同一天出世、游戏类型一样的游戏，却带给玩家与《C&C》不同的感受。虽说都是即时战斗游戏，但《WARCRAFT》在画面方面稍长于《C&C》，640X480 的图形模式让每一个玩家都能清楚看到每种建筑物和兵种长得是什么样，不同于《C&C》那种蒙蒙胧胧的画面。但是有一长必有一短，相信《C&C》那逼真的音质不会让你兴备过度吧？现代化的战争武器所发出的音效一定让你过耳不忘。《WARCRAFT》也仅仅是在这方面没有吸引住玩家，好像 BE 的制作师们将重点放在《C&C》不足的地方上了？《C&C》中的雷达方式让你只需探索敌人一次就可以永远知道敌人在干什么，这显然是不符合现代化战争的，你有雷达，我就不能反雷达？《WARCRAFT》这方面做得让玩家都感到满意，探查虽说能将地图画出来，但是如果你想知道敌人在干什么那必须得派部队去看，或者用侦查机飞到敌人上空侦查，再不然就用巨人或骑兵的魔法，但这样的效果是短暂的。黑暗索敌模式就应该这样（纯属个人意见，如有异同实属我错）。

对于《COMMAND&CONQUSE》谁好，众玩家各有各的看法，但都不能一下肯定谁好。有人评："《C&C》比《WARCRAFT》好，是因为《C&C》是现代战争。"有人评："《魔兽》要好点，毕竟人家在画面方面强于《C&C》，"像这样的玩评还很多很多，也许他们都对，也许

他们都不对。但他们都能肯定一点，那就是：不论是《COMMAND&CONQUSE》还是《WARCRAFT》都好玩！对！我们玩家嘛，只管哪个好玩就行了，至于游戏软件本身哪里做得不好，咱们提出来就行了，不必争论谁对谁错了。

我在这里只想说说《WARCRAFT》的人机对战。与《WARCRAFT》作人机对战有两个极端，当电脑或玩家被树木包圈住时，电脑通常是找不到进攻路线的。在我与电脑对战时，只要我是在一块没有缺口的树林中，就是让我一人对七个电脑再加上 NPC 也不成问题。为什么呢？还不就是电脑的 AI！以“堆”为计算单位的电脑部队和农民在树林外呆站着，我的一排投石车和魔法师在树林内忙都忙不过来。而电脑的飞龙、飞鸟三下五去二的就被炮台轰下来了，不必几次电脑就没钱了，那时我想怎么 K 他就怎么 K 他！但是，当情况不是这样，而是在一片开阔地或什么的，只要有一个电脑走进我的基地中，那就有我忙的了……如果我选择 1 对 7，那可就只有“投降输一半，虽败犹荣了”。

对了，《WARCRAFT》有一样不同于《C&C》任务版的人机对战方法，在 SinglePlayer-Game 档中选择 CustonScenario 就能进入人机对战模式，你可选择《WARCRAFT》的联机对战地图与电脑撕杀，只是对手不是玩家而是一个又一个的电脑了。我为喜欢与电脑对战而还没有网络设备的朋友们制作了大量的人机对战地图，感兴趣的朋友可与我联系，来信免费索取。

哦……差点忘了，上个月还出了个名为《风魔战》的即时战斗游戏。故事讲述的是四个种族为了“风”的资源而展开的一场战争，这个游戏可以支持 8 人联网，玩家可以扮演四个不同的种族进行游戏，分辨率是 640X480，音乐嘛……还可以，只是画面有点不清楚，而且好像只能运行于 WIN95，而且游戏方式极为类似《魔兽争霸》一代，所以只在我硬盘中存活了一天就被踢出了，从此也再没去关心过它，也不知这游戏到底在其他玩家心目中是怎么样的？听说有人评价还可以，但还是有人说“不行！不行！！”。

说起探险，我们就不难想起了角色冒险类游戏——AVG。角色冒险游戏之所以还能在如今的电脑游戏世界里独占一角，我想还是因为它有着别的游戏难以比美的玩后成就感。玩家为什么会花几年时间去等待 WESTWOOD 的《凯兰蒂亚传奇——玛尔寇复仇记》呢？要知道，这样的游戏往往在音乐方面并不如《仙剑》、《C&C》，这还不是为完成游戏后的那一份满足。丰富的故事情节，美丽动人的传说，一个又一个的谜题……总是给玩家留下深深地印象。

中文版的《绝地》，一个受众神诅咒的大地，却要我这个平凡的玩家向诸神发起挑战，用我自己的力量去解救这个毫无生机的王国。几天下来，虽说大地因我而解救，但在这几天中给我的压力还是令我后怕的。人类自己破坏掉自己的生存世界，然后再一切从头开始，这是多么可怕的事情，也许玩家在玩通这游戏之后，会有与游戏毫不沾边的感受。

纯英文的《玛丽莲梦露死之迷》让玩者扮演不同的角色去调查这位好莱坞超级影视巨星离奇死亡之迷，同时用丰富的多媒体方式再现了该巨星一生的发展史，这无疑成了影视迷们不可不玩的游戏。只是纯英文对我们来讲还是有一定难度的，全程语音无文字显示的英文对话让过 8 级英文的高手们也难以应付，可尽管如此还是有个别的疯子还是在夜深人静的时候一遍又一遍地听着、记着、玩着……直到自己能对自己有个很好的交代为止。

其实，在 AVG 的世界里，没有精品，没有庸品，也没有哪个好玩，哪个不好玩，毕竟她

带给玩家们的不只是一个游戏。她的降世是游戏制作大师们通过多方面的调查和想像，然后给游戏注入新的灵魂，通过完美的故事故事情节向大家讲述着一个又一个平凡却又不平凡的往事或对未来的期望。我仅仅期望着在以后的日子里，游戏制作公司能有更多更多的平凡故事带给玩家。

如果说 AVG 带给我们的是一个个不平凡的故事，那么模拟类游戏带给我们的就是过去、现在、未来，在模拟类游戏里玩家所能做的事只是运用自己丰富想像力去改变历史、把握现在、创造未来。

模拟类游戏又分为战棋类、经营管理类、战略类等等，所以如果说模拟类游戏就太大了，但是如果一一分细了再回顾恐怕说它个三天三夜也说不完，所以我们还是从实际出发，看看模拟类游戏吧。

中国古代的三国史事好像成了战略类游戏永恒的开发话题，一个又一个的三国游戏走上电脑游戏舞台。当然，说起三国游戏我们还是得先看看老大——日本光荣公司的《三国志》系列。

光荣制作的《三国志》系列是玩家心目中的经典，就连即时游戏横扫游坛的今天，《三国志》系列依然能立足排行榜，这足以显示日本光荣公司精湛的制作水平。到现在为止，光荣《三国志》已经出了第五代升级产品了，如光荣《三国志》以往一样，新的升级产品刚一上市就在玩家中造成一片不可替代的轰动效应。每一次光荣《三国志》升级版的出现，总会带给玩家一种新、特、奇的感觉，这次《三国志Ⅴ》也不例外，我们先不忙说其他的什么，光是光荣的徽标——KOEI 的出现方式也大变特变了！在我们的印象里，KOEI 是永远的红色，毫无任何修饰地出现游戏前，而这次变了：银白色的 KOEI 在屏幕深处旋转着飞了出来。

还记得我们以前对光荣公司《三国志》的期望吗？人家的游戏画面是没得说的，但是只有两个地方是我们长期以来最期望光荣能做得更好的，一是游戏的音乐，一是游戏中电脑的人工智能。曾有某玩家在玩《三国志Ⅳ》时将《仙剑》的 CD 片放入光驱中，然后用 CD 声轨代替《三国志》的原声 MIDI，这无疑是对光荣音乐设计师的不屑，所以光荣决定给今后每一个光荣游戏制作 CD 原声轨。在 CD 原声轨的支持下的《三国志Ⅴ》变得更加多彩多姿。虽说第五代《三国志》的人工智能还是不尽人意，玩家总觉得电脑 AI 太低了，自己完全不费吹灰之力就能一统江山，天下归一，万民甚幸，玩家大喜，但是朋友们别忘了电脑毕竟比不过人脑，它的智能程序只有一二，玩家的智商是 FF 级的，何况我们还有 FPE、PC-TOOLS 这样的镇山之宝，任凭电脑做个什么我们都无后顾之忧。

《三国志Ⅴ》带给玩家们的是最好的，是最优秀的，是最经典的，那么把那个我们等待数年之久的《三国演义Ⅱ》放在哪儿呢？还是让我们看看第一拿到的台湾地区的玩家是如何说的，如何做的：就在《三国演义Ⅱ》发行的第二天，在智冠所属的“软体世界”杂志收到数百份 E——MAIL，全是说他们将向有关部门上述，说他们被智冠骗了，《三国演义Ⅱ》是个大烂货……等等。回到我们大陆地区再看看内地的玩家是如何评价的吧：“虽说我为它等待了二年，但是它能不负众望的上市，还能从实际出发，将价格定为 89 元的低层消费价，让每一个等待着的玩家都能一睹芳容，这已经很不错了！”“虽说不如智冠宣传上的那么火爆，但其制作水平也不是很低，至少武将单挑时的三维动画没有让我失望。”……也许是大陆地区的玩家较为朴实点吧，在对《三国演义Ⅱ》作出评价时多少在为《三国演义Ⅱ》

说好话，说知心话，说大实话，说我们自己心中的寄望话！不知智冠科技有没有听见玩家们对他们的这些话，他们有着这样一批关心着他们、支持着他们的忠实玩家，他们是否有所想，有所做呢？相信不久的将来，我们应该可以看到智冠的三国游戏能让国人高声为之称赞。

台湾地区的《三国演义Ⅱ》成功与否我们不用去多想，中国人需要对自己的三国游戏多一点的关心和支持。再次回到大陆地区看看另一个中国人自己的三国战略游戏——北京前导软件公司制作的大型三国系列游戏第一部《三国之官渡》。本来这应该算是一款即时战略游戏，但是我将它放在这里，目的也是把它与其他的三国游戏作比较。《官渡》在总体设计上是不错的，主题构思还能算是一流的，将长期的回合式战略模式变化为即时的战争，真真正正体现出作为三军统帅的难处，不是随随便便什么人都能胜任这个角色的，也从侧面表现出战争的残酷。但是，作为中国大陆第一个三国游戏，而且还是即时性的，起点也许高了些，所以难免有一些程序上的 BUG 存在，玩家可以利用这些 BUG 在一小时之内就能打败对方。之所以要把它放在这里与其他的三国游戏作比较，是希望前导公司另两部三国能再上一层楼，多以国内外的三国游戏为比较对象，将更好一点的《三国之赤壁》、《三国之祁山》献给玩家。

通过我们对这些三国游戏的回顾，我们已经不难体会得到，如今的三国游戏已经向 WIN95 靠拢了，这是不是意味着我们的玩家们又该掏腰包升级自己的计算机了呢？还好不是“ONLY RUN FOR WIN95”！

好像在模拟世界里除了三国游戏我们还真说不出还有什么值得回味的游戏了，不知《春秋争霸Ⅱ》、《世纪末商业革命》、《模拟农场》、《马场大亨》、《大银河物语》、《银河英雄传说Ⅳ》、《银河英雄传》、《文明Ⅱ》……等等其他模拟游戏在玩家们的心目中又是什么样呢？96 年，我们迎来了第一个中国游戏，它也是模拟类的，《中关村启示录》！这个由求伯君先生亲自监制的中国第一个游戏让玩家等待了近两年时间，以北京中关村电子一条街为游戏背景，让玩家回到 83 年的中国，请玩家一起加入中国电脑市场发展大军中，进行自己的理想事业。《中关村启示录》的确也给了我们玩家一个游戏世界外的启示：中国的电脑游戏软件事业正走上更为完善、更为精良的阶段。虽说《中关村启示录》的人为 BUG 很多(真的是太多了！)但是笔者还是以中国人玩第一个中国游戏的心情玩上一段时间，直到游戏的 BUG 不能让游戏继续下去为此，我能说什么呢？只希望，只愿今后的中国游戏能更好，少一点 BUG 就行了！

更多玩家认识到了网络的魅力，一时间中国游坛里无形中有了一个庞大的 MODEM 游戏族，毕竟一个人孤军奋战不如几个朋友一起上网来场虚拟的你砍我杀的战斗过瘾。现在的即时战斗游戏多数已经进入网络，通常我们拿到一个游戏时首先感兴趣的是它支持多少人上线对战，《C&C》支持 4 人上线，《WARCRAFT》支持 8 人上线，《风魔战》支持 8 人上线，《ATF》支持 8 人……这些游戏支持上线，但是它们对玩家施展的上线魔力远不如另一种游戏类型来的火。因为 MODEM 时代的强盛，使得这种游戏如雨后春笋般的上市，它就 DOOMTOO 类游戏！

DOOMTOO 类游戏？这本不是游戏界所定的游戏类，在 96 年前我们还只称它为射击类游戏，可是随着网络时代的到来，中国玩家对网络有了更深刻的认识，使得这个原在欧

美国家称霸一时的游戏种族越来越受中国玩家的青睐。相信大家对 id 公司的《DOOM》系列游戏并不陌生，由于《DOOM》在这种游戏种族中扮演先驱者、老大哥的角色，而且《DOOM Ⅱ》在目前同样具备一定的魅力，所以在全世界的玩家形成了一条不成文的规定：将凡是类《DOOM》的游戏统统定为 DOOMTOO 类。

DOOMTOO 游戏的生存空间是有限的，它们只能在网络空间里强盛的生存着，当它们来到单机世界里，通常会被单机玩家爱抚一两天就踢出硬盘。而且在 DOOMTOO 的世界里只有流血、暴力，所以一些自命正直不凡、上天有好生之德的玩家根本就不屑这类游戏，我目前还不想去反驳这种 XX 的说法，只想好好的将这样的火爆游戏介绍回顾一下就行。

我们可以说 DOOMTOO 的发展是因为 IPX 在中国的飞快发展和 MODEM 进入千万个玩家电脑而发展起来的，它的最大功臣还是《DOOM Ⅱ》，它使玩家第一次体会到不同于《C&C》类的那种直接对战、热血沸腾的感受。

3DRealms 公司的《DUKE3D》则是 96 年 DOOMTOO 的经典游戏。真三维全方位的作战环境让长期在《DOOM》二维世界冲杀的玩家耳目一新，一时间那些 DOOMTOO 的好爱者、玩腻了《C&C》、《WARCRAFT》的战争分子、一些受《DUKE3D》联机快感诱惑的非 DOOMTOO 玩家等这样的战友都入了《DUKE3D》联机行业。更有甚者，国内某些 BBS 站还为这些发烧友们开辟了"《DUKE3D》比武排行榜"，那真是各路豪杰尽显身手。也正是这种盛况造成了越来越多的人加入网络世界，就与笔者当年为了联《DOOM》而买 MODEM 卡一样（对 DOOMTOO 游戏感兴趣的网络战友，不知有没兴趣与我这菜鸟玩家联线玩玩《DOOM2》或《DUKE3D》？如想找杀戮、火爆的感觉不妨打电话：023－63604753 试试）。

既然 DOOMTOO 是因联机而火爆，当然也反作用了其他的联机 DOOMTOO，但在如今的 DOOMTOO 中还真很难找得出能与《DUKE3D》相提并论的游戏，像笔者这样热衷《DOOM Ⅱ》的人也不由自主的迎接《DUKE3D》，而带着一份惜别心情地将《DOOM Ⅱ》请出了硬盘。

就像前面我所说的那样，现在各类的游戏正一步一步地进入网络世界，这样的特征是越演越烈，越来越明显，除了 DOOMTOO 这样的射击游戏之外，飞行射击游戏正努力成为其中的一员。

《ATF》、《飞狼 VS 卡曼奇 Ⅱ》、《F117》等等飞行射击游戏都支持了网络设备。其中较为夸张的是《飞狼 VS 卡曼奇 Ⅱ》，我想先问大家一个问题，在如今的联机人数中，你们所见到的什么游戏能支持 8 个人以上？在我没有碰见《飞狼 VS 卡曼奇 Ⅱ》前我也不知道，可是在一次偶然的机会里，我到朋友的电脑游戏室去，同时从仅有的九台机器中调出这个游戏，然后我惊奇地发现在九台显示器上都出现"已经进入联机状态，正等待其他玩家的加入……"的英文字样，天啦，游戏之中九驾飞狼直升机对战，还可以再加入？！这、这才是真正的飞行战斗游戏！

让我们再转过来看看格斗游戏和卷轴射击游戏。今年的格斗游戏绝大数都移植于 3DO、世嘉、超任等电子游戏机上的名著，像《VR 战士》、《饿狼传说》、《斗神传》等等，据说不久后像《士魂》、《真士魂》这样的新一代热门游戏也将被移植上电脑，但是这样的游戏到

了电脑世界后成功与否玩家们各有各的说法，热爱其道的当然就不说了，但普遍的都不在意这样的游戏存在，顶多玩过后就不再去关心她了，最后几天的时间就将她忘得一干二净。这众多的格斗游戏中生存下来还算是《斗神传》了，也不过是仅靠着她支持多人上网对战而活着罢了。别的同类就惨了，一个接一个的来，又一个接一个的被玩家无情的踢出硬盘，然后又一个接一个的来……就在笔者写本文时，又有一些格斗游戏来了……

卷轴类游戏比格斗类游戏还惨，自从95年迪斯尼推出《狮子王》以来就没有一个游戏能在电脑游戏界一展身手，只看到《JAZZ》第四代任务版还在年初稍露头脚，虽说现在迪斯尼另一新作《唐老鸭历险记》终于赶在圣诞前面市，尽管该游戏再次展示出迪斯尼动画大家手笔之外，我想已经再难掀起95《狮子王》般的迪斯尼高潮了。也许他们忘了任何东西都得不断变化才能适应正在不断发展的大千万物！

我们不难看出，像RPG、AVG、SLG……都有着显著的发展，但有种游戏在悄然发展，并不时受到玩家好评。体育，人类最喜爱的一种运动，当然体育类的游戏也是玩家的最爱。随着各种体育赛事的开幕，这样那样的体育游戏也一个一个的到了玩家手中。

NBA96——97赛已经开始了，体育类游戏的老大——EA理所当然地得推出《NBA96》了，让蓝球迷玩家们在欣赏了NBA精采球赛后也亲身与电脑或朋友来一场超高水准的球赛。但是EA可能没料到96NBA队容会有如此大的变化，没想到迈克·乔丹会继续为芝加哥公牛队效力；奥尼尔会转会到洛杉矶湖人队；巴克利会与奥拉朱旺一起为休斯顿火箭队力拼97NBA总冠军……EA没料到NBA的变化，玩家也没料到EA会在96年就将《FIFA97》嫁给自己，由于笔者很遗憾的不是一位足球迷，否则一定会因《FIFA97》而感到兴奋。连笔者这样的假足球迷也曾在《FIFA97》上大花功夫，一圆中国队世界冠军梦。记得笔者一位电子游戏机狂的朋友对电脑上的体育游戏从来都不屑一顾，但当他们看到《FIFA97》、《NBA96》后也不由自主的放下手中3DO，来到笔者家里一起对战97世界杯。

尽管今年我国有自己的体育游戏——北京吉耐斯出品的《甲A风云》、《中国球王》初显身手，但毕竟与其他的体育游戏相比还稍显年青，程序还不成熟，笔者还真不太好多说什么，只要这些国内游戏制作公司明白中国有着千千万万个热心支持者在为他们加油打气就行，我们深信他们是不会让我们国内玩家失望的。

体育游戏界另一大类就是赛车游戏。相信大家对《极品飞车》、《狂野飙车》、《顶极赛车》这样的游戏不会感到陌生吧？各种赛车游戏让玩家过足了飙车瘾，时速340公里，冲、冲、冲……在玩赛车同时不仅领略了世界各地风光，还一睹当今世界名车真我的风采，保时捷、法拉利、蓝保基尼……一想起笔者就又有一种狂飙冲动，是不是你也想买个仿真方向盘试试“开”车了呢？可是我劝大家不如先买个MODEM然后找朋友一起参加“联机杯”机车大赛，毕竟现在的赛车游戏都已支持多人联机参赛了，借某广告词一用：“心动不如行动！”

第2节　国产游戏之路
——中国游戏软件展望

首先在本文开始之前得感谢《电脑商情》娱乐版的编辑们给我们这个共同谈论“我们

自己最关心的事情”的机会！

“国产游戏之路”，这条路对我国来说是曲折而又漫长的，对我们这些玩家来说却又是多年期望的，对中国软件行业来说是必不可少的。从我国第一个自己的软件到现在，一批又一批优秀的计算机软件先后走进国内大家小户，走进国际市场。但是，游戏软件始终是我国一项空白，当然操作系统我们不列入之内。

80年代末90年代初，娱乐游戏真真正正出现在计算机上，这里我所说的“真真正正”是指能够与其他游戏机种如世嘉、超任、任天堂、3DO等相提并论，能够有着自己独特的一面。从此电脑游戏软件开始了自己的发展道路，从二维视角到三维视角，到真人扮演……从扬声器到声效卡，到8位声卡，到16位，到32位，到子母卡……至今仍在以难以预料的速度飞快地发展，但是我们不得不仔细看看，这其中有多少是MADE IN CHINA的？中国这块市场被欧、美、日等国和台湾地区充分地占领，记得曾有这样一幅漫画：天空中有数之不清的身书“GAME”的B52，一批一批的光盘、磁盘正从这些铁家伙的肚皮中倾泻而出，地面上的光磁盘堆积成山，在盘山的的顶部露出了长城一角……

93年终于听到一丝丝能使国人为之兴奋的消息：国人第一个游戏软件将上市了——《红花会秘令》！可是，不知到底是笔者手笨脚慢，还是这游戏……使笔者至今都没机会到以见其庐山真面。甚至连是国内哪些大侠们制作的也不从知晓。当时的一阵“秘令风”也不知吹倒了多少人。

94年又听到了开发WPS的求伯君先生将亲自坐阵，给国内的这一空白挡上填上第一笔，给游戏取名为“中关村启示录”，带领玩家回到80年代，国内刚开始将计算机商业化、集团化、规模化的时期，玩家将在游戏的世界里闯荡，在电脑的商海里弄潮。尽管当时的“城市建设2000”在电脑玩家的心中占据着不可一世的地位，但作为一个中国人的我们，还是密切关注着有关这个游戏降生的一举一动。“什么？800X600X256的分辨率！？”“不是类《城市建设》的？不是修房造屋的！？”又一阵“中关村”的真假小道消息整天在游戏玩家嘴边进进出出“要出来了，快了，听说年底上市！”终于，笔者有幸在一次电脑展示会上亲眼目睹了这个国内发行的第一个电脑游戏软件。虽然笔者不敢说它能与国外的那些《城市建设2000》、《模拟农场》什么什么的相比，但这毕竟是我们迈出的第一步，是不容易的一步，借一句话来说：“它的一小步，是国内游戏软件的一大步！”从此，“西山居软件工作室”开始了它自己的“工作”，而玩家们也接受了它，关心着它，等待着它……很遗憾的是这个软件的降世时间，不然也许又会有个“游戏软件日”了（说笑，说笑）！

有些玩家说西山居给中国的游戏软件行业带了好头，万事开头难，有了人来牵头，一切也只是肯与不肯的事了。也就在西山居的《中关村启示录》之后的不久，又一个电脑游戏软件悄然上市，但它的出现让中国的P&F(PC&FOOTBALL)迷们再次为之疯狂，它就是《甲A风云》。一时间，满城的电脑游戏室、“玩家工作室”里只听见那“过得去”的MIDI音乐，玩家口中不再只是“C&C”、“WAR”、“仙剑”等等了，而一个让玩家们永难忘却的公司名字——“北京吉耐思”也成了万众睹目，闲余侃聊的对象。随着中国足球的职业化和商业化，甲A、甲B的连续高温，使得《甲A风云》在电脑上出演了一场“风再起时”的好戏。

时隔不久，“西山居工作室”的《中国民航》，“北京吉耐思”的《中国球王》再次为中国游戏软件这一栏填上有力的一笔！同时，玩家不难发现，又一支不知何时迎风而出的游戏制

作公司给玩家们带来了大量的游戏软件:《冲锋号》、《坦克大决战》等等,好与坏我们这里暂不言论,要提出的是,此时的中国游戏软件行业已经向正规化方向发展开了,一个又一个的制作公司成立,一个又一个的国产游戏软件迎向广大的电脑游戏爱好者们,也许还会有第四个、第五个的制作公司成立,或许已经悄然成立,它们将带给玩家们一个又一个的惊喜,带给中国电脑游戏界一个又一个的火爆。果然,以出版介绍电脑游戏刊物的公司——北京前导软件公司向国内外玩家展示了自己的实力,以一个永恒的话题——"三国"为题材,分三部剧本出品了《三国》这个系列游戏,以即时战斗的方式,再现三国史上的各个重大战役——官渡、赤壁、郝山,玩家们还在等待着《三国——赤壁》、《三国——郝山》这两个游戏上市!这就是刚才笔者所说的第四个,那么第五个又会是谁呢?也许会是合肥市那个万森有限责任公司吧?因为它会在新年带给玩家们两个典型游戏:《终极三国》和《真的麻雀》,试玩版已经出来!不过,这也不是绝对的,毕竟,还会有第六、第七、第八……

以上的游戏制作公司能不能说是代表我国游戏行业了呢?显然不能!游戏制作公司,只是制作体系,他们的制作创意还得来自于广大玩家们,取之于玩家,用之于玩家,游戏软件制作不同于其他的工程项目,制作者不一定非得是公司企业,也可以是玩家。现在,国内兴起一股游戏软件制作风,一些玩家已经不满足于仅仅是玩游戏,还要尝试制作设计游戏。《甲 A 风云》就是很好的例子,它的原班制作人马本不是吉耐思的成员,而是北京清华大学的学生,测试人员也是一些在校学生和个别玩家。这也可算是带了一个好头吧。

民间有着许许多多的制作小组,也就是俗称之的"软件作坊"。笔者了解的第一个作坊就是北京的"逆火创作小组",早在前些年,他们就招兵买马,决心一闯天涯,也许他们已经走向成功,或许还在为了解决某个难题而大伤脑筋……这样的创作小组全国比比皆是,就重庆而言也有几个这样的游戏制作小组,他们正为某一目标而不断前进、前进着。

但是,在我国所有游戏制作小组面前都摆着一个严峻的问题:多方面的专业知识缺乏。因为制作出一个像样的游戏软件不同于一人数据管理软件或其他的软件,它需要多方面的软件编程知识和硬件工作原理。举一个简单的例子:要想游戏软件在运行时发出音乐,先就必需了解声霸卡的工作原理,然后定一个音乐格式,是 MIDI?还是现流行的 MOD?还是 CD 原声轨?这又要有这些音乐格式的原理需要了解。这仅仅是游戏软件制作必需的一部分,图像、内存、操作界面等等都是一个又一个的问题,而这些问题的解决方法是不可能在学校或某些编程书上找得到的,能,也只是极为浅薄的一丁点。所选用的编程语言更是件难事,你会 TURBOC,还不行,版本低了不能做出某些高质量的事情,版本高了,又是 FOR WINDOWS 的了,这又不能做出 FOR DOS 的游戏出来。也许你会说那么就做 FOR WINDOWS 的游戏吧,可是 WINDOWS 的核心技术你又知多少呢?在这种环境下的接口程序又该从那里获得了解呢?在编程人员中流行着一句话:光有编程大全,并不能为你解决多少事情,如果你有一本编程语言的内部资料和一些硬软件的内部资料,那么你能重写一切!可见他们对这样的专业知识和核心技术是多么的渴望。我国在这方面是很糟糕的,你可以在任何一家图书馆或任何一家大学的图书馆中找到一本有关如何编程的书,或教你成为编程大师的书,可是就是找不到一两本专业的硬软件原理的书,老外在这方面对我国是特别照顾的!你能从任何电脑箱中找到一本电路图吗?这和电路图是一回事。

看了前文你也许又会说：制作游戏这么难，要这么多的专业知识和内部资料，那人家那些是怎么做的呢？难道就“西山居、吉耐思、金盘、前导”他们知道？在某些方面并不能说就他们知道，只是说他们已经找到了解决的方法，而我们这些人还在门外找钥匙而已。这也就是笔者将要提到一个问题，也是撰写这篇文章的原因。

朋友，当人遇到自己不能解决的困难之时首先想到的就是朋友。可是制作游戏软件的专业知识并不是仅通过朋友就能解决的，笔者建议的是这样的同道人可以多多聚在一起，交流经验，互通有无，相互帮助，我的问题也许你可以解决，你的问题也许我已经解决，但是如果是大家的问题，都就无从解决了。这怎么办呢？笔者想到的是那些第一、第二、第三、第四、第五们，请求他们能够慷慨解囊，给这些后起之秀们多一点的帮助，就能通过你们或他们使更多的国产游戏软件降世，更多的制作者出现，更多的作坊成立。同时，也需要一些媒体的加入，他们可以就谈论如何制作游戏软件，如何解决制作过程中的问题达到广取众议的目的，让更多的人了解制作的过程和制作的经验决窍，让更多的制作人员走在一起向同一方向前进。需要的不仅是某小组的制作过程，更需要更多的人提出问题和商量问题、回答问题、解决问题。这样才是我国电脑游戏软件未来的发展方向。

那么谁又来带好这一个头呢？谁又来第一个就制作游戏软件互通经验，议解问题而开辟天地呢？谁又来第一个提出问题、回答问题、解决问题呢？前辈们谁又来帮助这些后起之秀呢？是求伯君先生，听说他热心助人；是清华那些天才们，因为他们都与大家一样是年青人，都热衷于游戏软件事业，还是……这一切的一切，现在都无法回答，只要到了那一天才知道谁是谁了！

我们都有一个目标：GAMESOFTWARE。不论你们是“只制作我们喜欢的游戏软件”，还是“我们只制作商业化的软件”，还是“只制作赚钱的游戏软件”等等，都请大家走到一起来，让制作者和玩家一起共同创造一个明天！

第2章 游戏大师(游戏工具介绍)

第1节　游戏克星(GAMEBUSTER)4.0使用详解

一、基本配备

IBM PC/XT/AT/386/486;最少640K之记忆容量

单色、CGA、EGA、VGA显示器

DOS 3.3或以上版本

推荐辅助内存容量:

190K左右扩展内存(EXTENTED MEMORY)空间(EMS规格)

250K左右扩展内存(EXTENTED MEMORY)空间(XMS规格)

二、载入方式

当键入"GB4"执行游戏克星时,经过一段文字的讯息后,游戏克星4程序便以常驻方式存于内存之中。此外亦可加入参数执行,可使用的参数如下:

显示卡参数:当GAME BUSTER 4.0载入时会自动判断你使用的图形显示卡,若GB4判断错误时,你可加入以下参数执行:

GB4/H :执行游戏克星4单色版本。

GB4/C :执行游戏克星4 CGA版本。

GB4/E :执行游戏克星4 EGA版本。

GB4/V :执行游戏克星4 VGA版本。

GB4/V=?:执行游戏克星4 SUPER VGA版本。

? =0 代表标准VGA CARD

? =1 代表曾氏ET3000 SVGA CARD

? =2 代表曾氏ET4000 SVGA CARD

? =3 代表TRIDENT SVGA CARD

? =4 代表ATI SVGA CARD

? =5 代表EXVEREX SVGA CARD

? =6 代表PARADISE SVGA CARD

? =7 代表VIDEO SVGA CARD

? =8 代表使用TSENG 640 * 480 MODE

? =9 代表CHIPS & TECH SVGA CARD

? =A 代表GENOA SVGA CARD

如果载入 GB4 之后，电脑死机或是无法呼出 GB4，你可以试着使用下列参数：GB4/I：改变 GB4 所使用的中断位置，其值为 1～9。

GB4/NI：不重设电脑的中断控制器，此参数会使得 GB4 的拦截能力减弱，使得在某些 GAME 下无法叫出 GB4，若你的电脑使用了 EMM386. SYS 程序，GB4 也会自动执行此参数。

注一：如果你使用了 EMM386. SYS，GB4 将会自动启动/NI 的参数，此/NI 参数会使得 GB4 的拦截能力减弱，而造成在某些 GAME 之下无法呼叫出 GB4，如有这种情况发生，你可避免载入 EMM386. SYS，或者改用 QEMM 及 386MAX 程序取代之。

注二：如果你使用了 GB/NI 的参数，或使用了 EMM386. SYS(GB4 在这种情况下将会自动启动/NI 的参数)，可能使得某些使用"声霸卡"语音合成功能的 GAME 死机。如果有这种情况发生，可将此游戏设定为使用"魔奇音效卡"发声，或者将/NI 参数除去以及避免载入 EMM386. SYS(可以用 QEMM 或 386MAX 程序取代之)。

三、内存需求

游戏克星会自动侦测电脑上是否有扩展内存(EXTENTED MEMORY)，以便增大主内存的剩余空间。故有 1024K 或以上的 AT 及 386/486 机器应避免载入虚拟磁盘(VDISK)或其他占用全部扩展内存的程序。你最好留 190K 左右的扩展内存给 GB4 使用，若你的扩展内存为 XMS 的规格(如使用 DOS5. 0 的 HIMEM. SYS)，则 GB4 需要使用 250K 左右的扩展内存空间。

若你的电脑上扩展内存规格为 XMS(例如用 DOS 5. 0 或 HIMEN. SYS)，但没有足够的剩余空间(250K 左右)给 GB4 使用，则游戏克星的 SAVE/LOAD GAME 功能未必可以正常执行。

四、程序载入顺序

一般来说驱动程序及一般常驻程序(例如鼠标的驱动程序或抓图程序)应先载入内存中，然后再载入游戏克星。而供单色显示器使用的模拟 CGA 转换程序应在 GB4 之后再执行，但若是使用具有放大功能的 CGA 转换程序，则应载入转换程序之后，以 GB/H 的方式执行游戏克星。

五、程序兼容性

若你使用了 EMM386. SYS(或是 EMM386. EXE)，游戏克星会减低它的键盘拦截能力，会导致在一些游戏下呼叫不出游戏克星，或是使用跟踪功能时无法发生效力，且如果游戏程序也使用了 EMS 就可能造成死机(例如 WIND COMMANDER Ⅱ)，故你最好使用 QEMM 程序来取代 EMM386. SYS。

六、准备工作磁片

当游戏克星使用低阶分析功能及储存游戏进度时，如果硬盘空间不够则需要用到额外的空白磁盘片。低阶分析需使用 640K 的硬盘空间或两张 360K 磁盘；而储存单色、

CGA、EGA、VGA 游戏，则需要使用 1.2M 的硬盘空间或三张 360K 磁盘。将低阶分析需要使用到的空白磁盘(已格式化)分别标上编号。例如将 360K 磁片作为工作盘则需标上 WORK DISK 1～2，储存游戏则需标上 SAVE GAME DISK 1～3。

七、功能说明

在游戏进行中连续按二次“CTRL”键便可呼叫出游戏克星主菜单，此时可用方向键或数字键选择项目，使用完毕后可用“ESC”键跳出主菜单。

1. 主功能表

(1)GAME TABLE (地址记录表)：找出游戏中储存资料的地址之后，便可将你所选定的地址及其注解填入表内，以便以后使用。

例：01－BALL 3000：6B5A 02

02－LEVEL 3000：6BC4 04

03 0000：0000 5B

04 0000：0000 5B

………………

按(ALT)＋<1>－<8>便可将选定的地址及其注解填入表格中。

按<1>－<8>则能把数值写入该项选定的地址中。

按(SHIFT)＋<1>－<8>锁定该地址的内容，使得该地址的数值保持不变，再按一次便可解除锁定。

S 键可将表格存入磁盘中；L 键则从磁盘上载入表格。

在输入地址表格档名时不必加副档名。

填入地址时，若键入“＊＋1”则为选定地址的下一个地址。

填入地址时，若键入“＊－1”则为选定地址的上一个地址。

若你使用上次所储存的记录表格，请使用与上次执行游戏时相同的 CONFIG. SYS 以及 AUTOEXEC. BAT 档(或其他的常驻程序)，这样游戏程序载入内存中的位置才会与上次相同，才能避免表格内的地址因变动而失效。

(2)ADDRESS ANAIYSIS (地址分析)：此项目让使用者输入欲寻找地址的数值，以便让游戏克星根据这些分析值来展开寻找的工作。

在第一次选择这项功能时，屏幕上会询问你是要进行高阶分析或低阶分析：

LEVEL(H/L)?

若你要寻找的变数是可以确切得知的数值，如现存的球数、人数、关数等，你便可键入 H，也就是要选择高阶分析。

如果你要寻找的数据是以图形方式来表示，而不知道其确切的数值，例如游戏中能源的长度、主角的体力等等，我们便可键入 L，也就是选择低阶分析的工作方式。当选择完分析方式之后，游戏克星便会问你：

ANALYSIS VALUE 01:?

也就是第一个分析的数值是多少，你就要输入当时游戏中你所要寻找的变数数值。若你所选择的是低阶分析的工作方式，不能确定其具体数值，你可自行估计一个大约的数值

代替。随着游戏的进行，你要输入几次分析值，这样一来，游戏克星便可依照你所提供的数据，找到内存中变数的地址。

若你要重新分析新的数据，可在输入分析值的时候输入英文字母 X，此时游戏克星的分析功能会重新回到初始状态，你便可以进行下一个变数的分析。

游戏克星的输入系统为十六进制，故你所填的数值范围应为 00～FF。若你要输入的数值为十进制，则数值的范围应为 0～255，并请在数值前加"/"号，游戏克星便会自动将其转换为十六进制数值。

低阶分析的原则为：变数越大，则输入的分析值也要越大；变数越少，则输入的分析值也要越小；变数不变时，其间输入的分析值是一样的。

低阶分析的原则是分析值间的大小关系，而分析值间大小的比例则不予考虑。

(3)LIST ADDRESS (列出符合分析条件的地址)：当你使用功能"1"输入三个以上的分析值之后，便可利用此功能列出你所要寻找的变数地址。如果所列出的地址太多时，表示使用者进行分析的次数不够，此时应再使用功能"1"，多输入几个分析值，便可滤去许多不相干的地址。等到列出的地址减少到 4 个以下时，便会出现一个以亮度表示的游标，让使用者选定最有可能的地址，被选定的地址前会出现一个"＊"号，而在输入地址时便可用"＊"号来代替选定的地址。

例：2000：31A9 02 01 01 00 03

＊2000：423A 03 02 02 01 09

2000：4529 02 01 00 00 04

3000：1928 C2 01 01 00 03

(4)MODIFY MEMORY (修改内存)：此功能可让你读出或修改目前内存的内容，按 R 键表示要读出内存的内容；按 W 键表示要修改内存的内容。

选择完读取或是修改项目以后，便要输入内存地址。此时若你事先在功能"2 "中选定地址的话，会出现一个"＊"号，直接按 ENTER 键便可输入。

输入地址之后，你便可读取或填入数值。

填入地址若键入"＊＋1"，则为选定地址的下一个地址；填入地址若键入"＊－1"，则为选定地址的上一个地址。

游戏克星的输入系统为十六进制，故所填入的数值范围应为 00～FF；若用十进制，则输入范围应为 0～255，并要在数值前面加"/"号，游戏克星便会自动将其转换为十六进制数值。

(5)TRACE(指令跟踪功能)：此功能可找出改变某一内存地址内容的指令，并删除，以达成使此内存内容保持不变的目的。例如我们可以找出"打砖块"游戏程序中负责把球数减掉一个的指令，然后删除它，以后不论球掉下多少个，球数不变，甚至会不断增加！

举例来说，如果你已找到了"打砖块"游戏中球数的地址，便可使用此功能。首先进行指令追踪，然后键入球数的地址，按(ESC)跳出游戏克星后，便会发现游戏速度明显下降。此时故意让球掉下，只要球的个数一变动，游戏克星 4 便能找出减少球数的指令，将其显示在屏幕上，并询问是否删除。若回答"YES"，则此减少球数的指令便被自动清除，以后游戏便天下无敌了。

若你使用了 EMM386.SYS 或 EMM386.EXE，指令跟踪功能在某些游戏下可能无法生效(即跟踪时画面速度不会减慢)，此时应避免载入 EMM386 或用 QEMM 取代之。

(6)MOUSEKEY (鼠标模拟键盘)：此功能让你用鼠标来代替键盘操纵游戏，并可与键盘配合同时使用。进入此功能后，画面便会出现以下四个选项：

ENABLE MOUSEKEY (启动鼠标控制功能)：选择此项按回车键。

DISABLE MOUSEKEY (取消鼠标控制功能)：选择此项按回车键。

DEFINE MOUSE (定义鼠标控制功能)：此项让你设定鼠标的移动方向和按钮分别要代表键盘上的哪一些按键。例如：游戏中控制主角动作的按键分别为：

往上(Q)、往下(A)、往左(O)、往右(P)、发射(SPACE)、跳跃(ENTER)。

你便可进入鼠标定义表，依次序键入 Q、A、O、P、(SPACE)及(ENTER)键即可完成设定。

PARAMETER (设定鼠标的特定参数)：此项目让你设定控制鼠标的一些参数，请用游标选择参数项目之后，用(ENTER)键及左右方向键来设定参数。

(A) 设定鼠标左边按钮为连发及其连发速率。

(ENTER)键 ：设定/取消连发功能。

左右方向健 ：设定连发速率。

(B) 设定鼠标右边按钮为连发及其连发速率。

(ENTER)键 ：设定/取消连发功能。

左右方向键 ：设定连发速率。

(C) SENSITIVITY：设定鼠标灵敏度。

左右方向键：设定鼠标灵敏度，灵敏度的数值越小则鼠标越灵敏。

(D) SUSTAIN LIMIT：设定持续移动的临界值。

左右方向键：设定临界值。

在某些游戏中，主角一直往左或右走，此时若你的鼠标也一直跟着移动，恐怕就要移出界了。现在只要你的鼠标持续往一个方向移动一段时间，便会自动设定为持续移动。也就是当停下鼠标之后，也还是往原来的方向移动，而这段时间便是持续移动的临界值。临界值越大，则鼠标要往同一方向移动较长的时间，才能够变成持续(自动)移动，临界值越小，则只要移动一下，便等于一直移动了。

(E) DIRECTION：(移动方向)本功能可设定鼠标为八方向或四方向移动。若你设定为八方向，则当鼠标往右上方移动时，程序会同时送出往上及往右两个方向按键的讯号；若设定为四方向，则只会送出上、下、左、右键中的一个讯号。

一般来说设定为八个方向较为灵活，而当游戏中的主角本身无法往斜方移动(如某些走方格子的 RPG)，则设定为四方向较佳。

连发方式为开始连发，再按一次鼠标钮为关闭连发，而并非一直按着为连发。你可用“氙星异形 I ”来试试连发的威力。

有些游戏的方向键并非控制移动，例如往上跳跃，往下是蹲下，此时你可把这些键设定在鼠标上，以免因鼠标左右移动时，会有往上或往下的偏移，而造成误判。

使用鼠标时可配合键盘一起使用，例如鼠标负责移动，键盘负责发射或者跳跃。若游

戏程序中也使用了鼠标来控制的话，请避免使用此功能，以免造成控制上的混乱。

欲使用本功能，必须在游戏克星本身执行之前首先载入鼠标的驱动程序。

(7)OTHER OPTIONS（其他功能选项）：进入此选项之后，便出现以下几个附属功能的选项：

①DEFINE KEYBOARD（重新定义键盘）。此功能可以让你重新设定游戏的控制键。例如原先游戏的发射是按(SPACE)键，而你欲将其改为使用(ALT)键，则请在进入键盘定义表后，首先按(ALT)键，接着再按(SPACE)键，最后按(ESC)键跳出即可，若你要清除原先的设定，只要进入在键盘定义表后，不设定任何键，而直接按(ESC)键跳出即可。

此功能应在游戏开始进行之后再使用。

② GAME SPEED（调整游戏的速度）。此功能可加快或减慢游戏的进行速度。请把游标移至选项之后以左右方向键来设定速度。

由于有些游戏开始时会先设定速度，故此功能应在游戏进行中使用。

加速功能可能在某些游戏中无法生效或造成混乱，如有此情形发生，请把速度调回"00"，再进行游戏。

③ MAGIC WINDOW（电视墙）。此功能可使你的电脑屏幕如电视墙的特技效果。请把游标移至此选项后，按(ENTER)键便可启动电视墙效果，再按一次(ENTER)键便可解除电视墙效果。在你设定电视墙之后，可以用左右方向键来设定三种电视墙的显视模式：

MODE1：四个分割画面

MODE2：左右两个分割画面

MODE3：上下两个分割画面

你必须有VGA卡才能使用此功能。若你使用的是标准VGA卡，你可以调用EGA显示模式之下的电视墙功能；若你拥有的是SUPER VGA卡，则能使用电视墙的全部功能。有些使用了VGA特殊模式的游戏，只能有MODE3的效果。

④QUIT TO DOS（跳回DOS）。把游标移至此选项之下，按回车键两次，便可不必重新开机而跳回DOS，令你可随意操纵你的电脑。

如果游戏中使用了"声霸卡"语音合成功能，请使用游戏程序所提供的正常跳出方式，以免下一个也使用"声霸卡"语音合成功能的游戏无法正常工作。

(8)SAVE / LOAD GAME（储存/载入游戏）：由于有些游戏内容太长，不是短时间内能够完成，或是难度太高，经常有"一失足成千古恨"的情形发生，在紧要关头时，便可利用此功能将游戏进度储存在磁盘片上，等到不小心阵亡或下次重新开机时，再载回你所储存的游戏进度，而不必从头开始。

在输入游戏进度档名时，不必输入扩展名。

如欲载回先前所储存的游戏进度时，请维持与先前储存游戏时相同的开机程序，即相同的CONFIG.SYS、DOS、AUTOEXEC.BAT档，以维持游戏克星在内存中和位置上与上次存档时相同，以免出现"ALLOC ATION ARROR"的错误讯息，而无法顺利载入游戏进度。

重新开机之后，若在DOS状态下载入上次的游戏记录，可能使你的音效卡无法发出声音，此时你应以正常的方式执行此游戏程序，等到游戏开始了，也就是游戏程序已经设

定完音效卡的参数后，你再调出游戏克星，并载入上次的游戏记录。

由于游戏记录档案并没有储存扩充内存(EMS)的资料，故重新开机后，如欲载入使用了EMS的游戏程序的进度档案，请以正常方式执行此游戏程序，等到游戏开始后，也就是游戏程序将EMS填入原有的资料后，你再呼出游戏克星，并载入上次的游戏记录，这样才能保证游戏能接着上一次的进度继续运行。

若你使用的是EGA图形卡，应以正常的方式执行此游戏程序，等到游戏开始后，也就是游戏程序已经设定完EGA画面的颜色之后，你再呼叫出游戏克星，并载入上次的游戏记录。

使用者在执行过COMPRESS DISK等改变档案在游戏上位置的程序后，请勿再使用先前所储存的游戏进度。

若你的扩展内存为XMS规格(如使用DOS 5.0或HIMEN.SYS)，但没有足够的剩余空间(250K左右)给GB4使用，则游戏克星4的LOAD/SAVE GAME未必能正常使用。

2. 控制键说明

游戏克星召唤键：游戏进行中按左下方的(CTRL)键两次，便可调出游戏克星的主菜单，按(ESC)键便可跳出游戏克星回到游戏中。

以下的控制键均在游戏克星4的主菜单下使用：

(CTRL)+(P) 切换显示页：如果使用者呼叫出游戏克星后，却看不到游戏克星主菜单的画面时，请连续按此切换键，直至游戏克星主菜单出现。如要跳出游戏克星，请再次使用此功能，切换回原先所显示的游戏画面，并按下(ESC)跳回游戏中。

(CTRL)+(S) 显示完整画面：此功能可配合抓图程序使用，当按下(CTRL)+(S)后游戏克星会把主菜单隐藏起来，此时屏幕上所呈现的是完整的游戏画面，这时可将屏幕的图形用先前载入的抓图长驻程序抓下来，完成后再按(ESC)键回到主目录。抓图长驻程序须在游戏克星程序之前预先载入。

(CTRL)+(H) 改变游戏克星召唤键：由于游戏克星是以连续两次(CTRL)调出来的，有些游戏也使用了(CTRL)键，为了避免冲突，此功能可将召唤键由(CTRL)改成(TAB)键。下次欲调出游戏克星，便按(TAB)两次。

(CTRL)+(Q) 回到DOS：如想中途跳出游戏时，按(CTRL)+(Q)便可结束游戏，回到DOS状态下。

将按键固定：如果游戏中的某些按键要一直按住，例如"太空小蜜峰－92"的发射键(SHIFT键)，或者是其他射击游戏中的射击键，你可以让游戏克星代替你一直按住这些键。具体做法为：按住你所要固定的按键并连按(CTRL)键两次，出游戏克星，等主菜单出现之后再放开这个键，接着退回游戏状态。如此一来，游戏程序便认为这个按键被一直按住了。如果你想解除这项功能的话，只要在游戏中再按一次这个键便可。

3. GAMEBUSTER 4.0比GAMETOOL 3.0之改进地方

大幅度减少主内存的使用量，如果你拥有足够的扩展内存或硬盘空间，则游戏克星只占主内存的11K空间；增加锁定地址功能，可以向选定的地址不断填入新的数值；提供了以鼠标模拟键盘的功能；提供了重新定义控制键的功能；提供了具有特技效果的电视墙

功能；与抓图程序配合使用时，自动修正使用特殊 VGA 模式的游戏画面，使得抓下来和图形不会错乱（如“红公爵”，“喷射战斗机 Ⅱ ”等）；与游戏程序的兼容性极高。

第 2 节　玩家工具箱(GAMETOOL)3.0

GAMETOOL 直译为“游戏工具”，虽然早期版本存在操作界面不是非常友好的弱点，但功能强大而全面，与曾经非常流行的 GB4 相比，拥有一些独特的功能而为玩家广为使用，现常用的是 3.0 版。3.0 版有着改善过的界面，分析地址采用自动分析，无需输入数据，地址内容是以十六进制和 ASC Ⅱ 码形式显示，方便明了，易于查找修改，特别为喜欢 PCTOOLS 工具的玩家所喜爱，GAMETOOL3.0 还可以将内存中内容以汇编方式显示，并且有“跟踪指令”、“单步执行”、“转向地址”、“修改寄存器”等功能。这对于程序调试员来说也是一个好工具。

GAMETOOL 对计算机系统资源的要求是：386 以上 CPU，VGA 以上的显示器，DOS 版本要求 5.0 以上。GAMETOOLS3.0 驻留内存，占用 54K 基本内存，可移到高端内存，但要注意机器启动时除了驻留内存管理程序 HIMEM.SYS 和 EMM386.EXE 外，不可驻留其他程序。启动方法如下：

启动机器，键入 LH GAMETOOL。

屏幕显示如果需要呼唤激活 GT3，可使用热键 PRTSC。

驻留 GAMETOOL 可运行程序或游戏。

如激活 GAMETOOL 后其主菜单内容如下：

功能名称 功能名称

A Global Analusis E User Screen

全局分析 用户屏幕

V Internal Debugger D External Debugger

内部调试程序 外部调试程序

K Keep memories constant I Interrupr Monitor

保持地址内容 中断管理

T Hardeare Break Point S DOS Shell

设置断点 DOS 外壳

B Restore Keyboard & Video Q Quit to DOS

恢复键盘和显示 返回 DOS

C Clock frequency U Uninstall

时钟频率调整 退出驻留

另外在主菜单上方显示有各寄存器内容。

如果你只是个电脑游戏玩家，其中功能 A、V、K、E、C 就够用了。使用方法如下：

一、分析查找地址

进入游戏，GAMETOOL 在做分析前要记录内存地址的内容，所以在所要分析修改的

数据变化以前,激活 GAMETOOL,选菜单 A 功能,GAMETOOL 给出分析模式

——Analysis mode:

——Byte(字节方式)

——Word(词方式)

其中"词方式"一般用来分析确切数值大于 255 的数据。

通常我们所作的分析是使用"字节方式",选 B,系统会提示输入一文件名以暂存 GAMETOOL 分析的数据。因为有时分析的数据较大,所以要保证路径所在盘上有一定的自由存储空间。GAMETOOL 会自动分析并记录下当前内存中各地址的内容和状态,分析完后自动返回主菜单。按 ESC 键返回游戏,让被分析的数据发生变化,然后再次激活 GAMETOOL,按 A 键,这次出现几个选项:

——Increase (增加)

——Decrease (减少)

——Listing (列出查询的地址)

——Reanlays (重新分析)

根据被分析数据的变化方式,我们可选取 I 或 D,GAMETOOL 将自动分析查找,屏幕上变化的数字是所找到的地址数目,之后返回游戏。再次使被分析的数据变化,激活 GAMETOOL,按 A,选变化方式 I 或 D。重复以上步骤,直到所要查找的地址被基本确定,然后再选 A 中的 L,列出地址,可看到地址和地址中数据变化情况。记录下此地址。

二、修改内存内容

在 GAMETOOL 主菜单中选 V,进入修改菜单。屏幕中间显示内存中地址及其内容,内容是以 16 进制和 ASCⅡ码两种方式显示。屏幕下方列出各功能热键及名称:

——Writ (写入)

——Chgadr (查询程序地址)

——Find (查找字符串)

——Findnxt (查找下一字符串)

——Toggle (方式切换)

——Trace (跟踪一条指令)

——Step (单步执行程序)

——Goto (转向地址)

——Here (转向当前光标行)

——Chgreg (寄存器)

具体操作如下:

1. 找到需修改的地址后选 C,屏幕提示"Seg: $ —",输入段地址后回车,屏幕提示"Of: $ —"输入段内偏移量后回车,下方所列第一个即为所找内存地址。

修改内存内容可选 W,屏幕提示"地址 = $ —",输入一个 16 进制数后回车,然后按"Y"确认,此地址内容即被改写。

2. 主菜单 V 项的功能

在主菜单在 V 菜单中其他功能如下：

S 查找字符串，可查询 16 进制 Hes secrch 和 ASC Ⅱ 码(Asc search)字符串。

N 可查找下一个要找的字符串。

U 可对内存内容显示方式进行切换。比如按一下 U，内存内容以汇编方式显示，再按一下 U，内存内容经 16 进制和 ASC Ⅱ 码方式显示。

T 在汇编状态下，可跟踪指令的执行。

P 在汇编状态下可单步执行一条指令。

G 可转向任何地址。

H 可将程序执行到当前光标行。

R 可调整各个寄存器内容。

3. GAMETOOL 其他功能简介

K 保持一些内存地址内容不变，如游戏中人物的生命值、钱数等。

使用方法：按 K，可同时保持 10 个地址内容。任选一空地址，输入相应的地址和需保持的数据内容即可。如要取消，可将此地址改为 0000:0000，其内容改为 00 即可。

F 显示并保持当前游戏画面，以便于观看和截取。

S 返回 DOS 提示符下执行其他程序，但需输入一文件名以保存当前状态，若要返回游戏，在 DOS 提示符下输入“EXIT”即可。

C 更改游戏速度，有三种状态：

0——Zero 零频率

1——Normal 普通频率

2——Enter 输入新频率，修改范围为 19～65535Hz

B 可恢复游戏当前键盘和屏幕的功能。一些游戏在运行过程中，激活 GAMETOOL 时，会发生某些地址冲突，所以在重新返回游戏时屏幕变花，无法看清屏幕 内容，此时可进入 B 菜单，选项目：

1 可使屏幕内容恢复。

Q 可中止游戏返回 DOS。

U 可将 GAMETOOL 从内存中退出，但必须保证此时无其他内存驻留程序存在，否则无法使 GAMETOOL 正常退出驻留。

其他的三个功能 T、D、I，可用于程序的调试，有兴趣者不妨一试。

GAMETOOL 是一个功能极其强大且非常专业的工具，在不少时候能攻破其他游戏工具不能修改的游戏，善于应用还能发现更多的乐趣。

第 3 节 常用游戏修改工具功能对应表

常用游戏修改工具功能对应表

项目/工具名称	FPE	GW	GB4	GT
占用内存	12K	10K	11K	60K
10adhi	有	有	有	有
分析方式	byte word high/low	basic intermediate advance	high low	byte word
抓图	有	否	否	否
文字阅读器	有	有	否	否
支持 DOS/V 模式	有	否	否	否
扫描范围	16M	16M	640K	640K
锁定能力范围	16M	640K	640K	640K
内存记忆编辑	16M	16M	640K	640K
抗截能力	强	强	中	中
激活方式	keyboard/mouse	keyboard	keyboard	keyboard
游戏存储辅佐	否	有	有	否
Boss key	有	有	否	否
在线 Dubeg 调试	否	否	否	有
在线设断点	否	否	否	有
dosshell 功能	否	有	否(GB5 有)	有
强行回 DOS	有	有	有	有
调整游戏速度	有	有	有	有
GAME SCREEN	有	有	否	否
锁定扩充记忆	有	否	否	否
支持 VCPI/DPMI	有	否	否	否

第 4 节 游戏玩家的最佳拍档——ANIMATION GRABBER

朋友，你一定知道智冠科技的《三国演义 I》是以 3D 模式表现 武将单挑和某些场景的，那么你有没有想过将这些精采的 3D 动画效果 保存下来，以便自己在任何时候欣赏到可以令自己百看不厌的动画呢？注意：不是一幅静止不动的图画，而是绝对原封原味的动画！

ANIMATION GRABBER SOFTBOX 就是这样 一个实用工具软件包(下简称 A-GRAB)。AGRAB 的中文意义 是：动画录影机，是个完全创新的软件，它可以将电脑当前

所显示的 连续画面“全”自动的 COPY 下来，并以 AUTODESK 公司的 ANIMATOR 动画格式——＊・FLI 格式储存起来。虽说这是个 软件包，但是这包并不“重”，整个包只有一张 1.44MB3.5″盘。

特点：

就《三国演义Ⅰ》为例，当你想录下赵云单挑吕布那精采的 3D 过程动画，先让 A-GRAB 驻留内存，然后在单挑开始时按下激活热 键，在自己认为OK 了时候，再按下结束热键。这时在 AGRAB 所 在目录下会生成一个 ANIM——＊＊＊・FLI 的文件，用软件包中 附带的 APLAY・EXE 播放 ANIM——＊＊＊・FLI。哇，刚 才所录赵云飞矛战吕布的全部场景这时又再现屏幕了！

AGRAB 还可以将你制作过程录制下来，生成专用的演示软件。简单的说，AGRAB 是一部电脑专用的即时录像机，只需按一下录 影键，就可以任何时候把屏幕上的动态动画录制成动态录影档，并可 由软件包中附赠的动画录影放映程式播放欣赏，当你认为制作公司动 画制作水平不如你时，还可以用 AUTODESK 公司出品的动画制 作软件——ANIMATOR SOFT 或 3D STUDIO 对录制成 的文件加以编辑应用。另外，AGRAB 还有抓取静止图画的功能，可 以让电脑画面按自己的意愿一幅一幅的进行，自由抓取任何范围内的 静止图画，保证不放过任意一幅满意的画面，不再有以前那种为抓下 某一特殊画面，而与电脑争分抢秒的感觉。而且，还可以自行定义抓 取范围与大小，实现了“特殊情况，特殊处理”。

谈到热键激活，也许会有朋友说：“AGRAB 会不会因游戏程 式封锁键盘，而不能激活呢？”不会，绝对不会。通过 AGRAB 可以清楚的了解到 AUTODESK 公司的制作实力。AGRAB 不 单是对键盘，对硬体卷动、特殊显示模式都能解码！在它的前面，没 有“封锁”这个概念！

该软件包不仅有这样一个功能强劲的 AGRAB，还附送独立的 静止画面拦截工具——IGRAB、FLI 文件播放工具、文件加速工 具——FLIESCACHE、FLI2EXE 文件转换工具等。总之，ANIMATION GRABBER SOFTBOX 绝对是每位是 PC GAME 迷的最佳拍档！

智冠科技《三国演义Ⅰ》既然花费两年多的时间，3D 制作更是 堪称一绝，各位玩家不妨用 AGRAB 软件包将那些精采的 3D 动画 自己备个份，何乐而不为呢？

一、操作方法

以 AGRAB V1.0 为例：

当你使用正确的方法将 AGRAB 软件包安装进硬盘，执行该目 录下的 AG.BAT 后，屏幕上会显示出以下信息：

ANIMATION GRABBER 1.0
DESIGNED AND PROGRAMMED BY NEIL HO
COPYRIGHT(C)BY KINGFORMATION LTD
COPYRIGHT 1993 ALL RIGHTS RESERVED

■ UMB Memory Used:46K

■ XMS Memory Used:64K

EMM386 detected .(refer to manuld)

Hotkey intercept ability low .

它们的意义为:

动画录影机 版本 1.0

本软件的策划和制作是 NEIL HO 先生

该软件的版权归 KINGFORMATION 有限公司所有

1993 年前所有版权保留

占用 UMB 内存 46K

占用 XMS 内存 64K

检测到 EMM386 内存管理系统，并将该信息反馈回软件

热键中途拦截功能加载

出现了以上信息，就代表 AGRAB 成功调入内存，然后你所要 做的就只是运行你要录取的程式。例如:要录取《三国演义 I 》的武 将单挑——赵云战吕布时的 3D 动画全过程。当刚进入单挑战场时，先 按下 ALT+A 键开启录影状态，此时，你可以听到 录影的 BP、BP 的声音，并且在屏幕右上角会出现录影的资讯，第 一行为 REC. XXXX 代表所录制的画面数，第二行 SECE. X XXX 代表目前动画档的容量大小，它以 Kb 为单位，并且当文档容 量超过 1Mb 时会发出 B、B、B 的响声。到了自己认为 可以 END 的时候，再按下 ALT+ A"键关闭录影状态。这样，整个录制工作就完成了!

二、热键介绍

ALT+ A :打开/关闭 录影状态。

ALT+ I :打开/关闭 录影状态栏。

ALT+ B :打开/关闭 录影时产生的 BP 声。

ALT+ T :打开/关闭 TIMER 特殊模式。

注：其命令请勿轻易使用，只有在录影状态无法开 启或录影时产生画面停滞不相容的情况时才能先 开启该模式，再开启录影模式，在结束录影时，也应先关闭该模式，再关闭录影模式。切记！！

ALT+ X ：将当前画面以 PCX 静止图画文件格式保存到软 件包——AGRAB 所在目录中。

ALT+ S ：打开/关闭 设置抓图的范围。

SPACE ：使当前画面单格换页。

PaGeUP ：缩小范围框宽度。

PaGeDown：放大范围框宽度。

HOME ：缩小范围框长度。

END ：放大范围框长度。

5 ：范围恢复回位。

↑↓←→ ：移动范围框。

左边 SHIFT ：设置移动位数(1～4)。

三、特殊功能介绍

1. 生成文件所在目录自定义的设置方法

AGRAB /PATH＝路径名

例如：AGRAB /PATH=C：\FLI

那么就表示，用该软件包录制的动画文件或抓下的静止画面 文件，都会被保存在 C：\FLI 这个目录下。

当 /PATH＝路径名该参数缺省时，程式会自己将录制 的各类型文件保存在 AGRAB 软件包所在目录。

2. AGRAB 的内存要求

AGRAB 的内存要求非常低，只需 64K 的 XMS 内存空 间和 46K 的主记忆空间，而且 46K 的主记忆空间可以通过 DOS 命令“LH”调到高端内存。

3. AGRAB 的释放方法

可以通再次执行 AGRAB 释放，也可以通过执行附赠的 APLAY 动画播放工具，自动释放。

四、技术说明

由于 FLI 动画文件格式，是以压缩画面的变化情况为主要 原理，所以遇到画面有复杂卷动时或画面上有庞然大物移动时，需要占用大量的硬盘空间，故而这样的画面对于只拥有小硬盘的朋友不适合录制。由于 AGRAB 在录制时需要随时保存 动画文件，因此最好加载一个 DISK WAITE CACHE，如 SMARTDRV. EXE V4. 0 或使用 AGRAB 软件包 中附送的 FILESCACHE. EXE 以加快录影的速度和稳 定度。但是要注意，加了 WAITE CACHE 后，在退出时不 要强行的复位 RESTRE 或 CTRL＋ALT＋DEL，最好用提供的正确途径退到 DOS，这样才会将暂存在 CACHE 中的内容回写到磁盘文件中

去。换句话说，也就是让计算机有一 个可以 FLUSH BUFFERS 的机会。

第 5 节　个体过滤器 INCIE V2.0

经过不断的努力，新版“个体过滤器 V2.0”已编制完成。或许你在想这到底 是个什么软件？请多花几分钟时间看看本文的介绍，它定会给你带来帮助。

顾名思义，“个体过滤器”起过滤作用。要过滤的东西是我们的焦点，你可以 用“个体过滤器”过滤出很多游戏中的 MID、WAV、VOC、GIF 等等。听上去很不错吧，可以把游戏的 MIDI 音乐等单独过滤出来！接下来我们看看如何使用。

一、原理

许多应用软件中，特别是游戏软件，作者不愿意使自己的部分产品成为他人软 件的一部分。所以把很多相关资料的文件通过一个加法包装进了一个较庞大的数据文 件中。例如把(*. MID) 装入了一个(MIDI. MKF)的文件中。其所用的方法类似于 DOS 命令中的

COPY/B F1. MID+F2. MID+F3. MID+……+Fn. MID MIDI. MKF

以上是把文件(F1. MID)到(Fn. MID)个文件拷入了(MIDI. MKF)文件中。我们就形象地称这个(MIDI. MKF)为“加法包”。

那么你想听(MIDI. MKF)中原来那些 MIDI 音乐吗？要想听到这些 MIDI 就必需把它 们过滤出来。要想把它们过滤出来就必需知道 MIDI 文件的特征代码。有经验的计算机用户可以很快地用 PCTOOLS 等工具软件观察出这些特征代码来。例如：

*. MID 文件的特征代码为 MThd 偏移量 0

*. CMF 文件的特征代码为 CTMF 偏移量 0

*. XMI 文件的特征代码为 XDIRINFO 偏移量 −8

*. JPG 文件的特征代码为 JFIF 偏移量 −6

*. WAV 文件的特征代码为 WAVEfmt 偏移量 −8

*. PCX 文件的特征代码为 HEX:0A050101 偏移量 0

*. VOC 文件的特征代码为 Creative Voice File 偏移量 0

也就是说，凡是在一个数据文件有以上这些特征代码开始的地方，就是拥有该 特征码的个体文件开始的地方。“个体过滤器 INCISE”的作用就是以特征代码为依 据，把这些个体文件从加法包中过滤出来。

二、具体操作

为了让你以最快的速度亲身感受成功过滤出文件的喜悦，我们以游戏《仙剑 奇侠传》为例，看看如何把《仙剑》中的 MIDI 音乐过滤出来，为此我们必需先找到《仙剑》中存放 MIDI 文件的加法包。一般用 PCTOOLS 5.0 来分析，由于分析什么内容 放在什么文件里的工作，有很大部分是靠经验获得的，所以关于怎样分析这里就不作叙 述了。我们已分析出《仙剑》的 MIDI 音乐文件是存放在一个名为(MIDI. MKF)的加法 包文件中。现在

执行 INCISE. EXE，屏幕上提示输出如下信息：

…………Source Filename：MIDI. MKF（输入源文件名）

…………ASC Ⅱ—Char Sample：MThd（输入特征码的 ASC Ⅱ 码）

…………HEX—Code Sample：4D546864（输入特征码的 16 进制码）

………………Length Limit：0（输入个体长度限定）

………… Offset Address：0（输入偏移量）

……Output File BASE Name：PAL（输入个体文件的基本名）

……Output File EXT Name：MID（输入个体文件的扩展名）

全部输入完成后，会看到 INCISE 正在开始过滤工作，并显示：

Created：xx File(s)

即建立了 xx 个文件，其文件名为(PALxx. MID)。

然后用 Windows 下的“媒体播放器”播放（PALxx. MID），就会很惊喜的发现，《仙剑奇侠传》的游戏音乐已经可以单独播放了。

三、重点提示

Source Filename 项是必不可少的，请在此处指明加法包文件的全名。ASC Ⅱ—Char Sample 为特征码的 ASC Ⅱ 码，有些个体文件的特征不一定 是可以显示的 ASC Ⅱ 码，那么要输入这些不可显示的特征码请在此处打回车（跳过），随即 INCISE 会提示输入 HEX—Code Sample，即特征码的 16 进制码。如果在此直接打回车，则又会返回 ASC Ⅱ—Char Sample 的输入。如此循环，直到其中任何一项输入完成。

Length Limit 项可以限定个体的长度，如果直接打回跳过，则 INCISE 默认当前个体文件的结束位置为下一个特征代码出现的位置。对于前文中所 举的这一例不会出现文件超长的情况，因为(MIDI. MKF)的 *.MID 文件是连续 紧凑的。在一些加法包中的文件相对稀疏时，如果不加限定，有可能过滤 出来的个体会变得很大。这就是本项所起的作用。限定长度单位为字节（注：本项功能仅对注册用户开放）。

Offset Address 项输入偏移量，如 *.XMI 的特征码为 XDIRINFO，而真 正的 *.XMI 音乐文件是从该特征码处－8 个地址开始的。文件格式各不相同，偏移量也不同。又如 *.MID 的偏移量为 0，则可以在本项直接打回车(偏移 量的分析可以用 PCTOOLS 5.0 观察)。

以上便是用好“个体过滤器 V2.0”的关键。

四、适用对象

本软件适用于任何由有特征代码的文件类型组合而成的加法包的过滤工作。

五、新版特点

个体过滤器 INCISE V2.0 完成之前，已有的 INCISE V1.2 版本存在着一 个内部小小的算法错误，该错误在 V2.0 中得以修正。另外，V2.0 中加入了 Length Limit 长度限定功能，你从此不必担心过滤的个体文件长度不受控制。

六、注册(本软件的所有功能为你开放)

用/R 参数执行本软件，即 INCISE /R 进入注册模式

Registration Name：————(此处输入用户名字)

Registration Code：————(此处输入注册号码)

注册成功显示 Registration OK。

不成功则显示 Registration Fail。

关于注册：该软件的作者是完全提倡共享的，注册的目的只是认识新朋友的一 种方法而已，所以大家不必为注册之类的事情分心。如果你需要注册号码，请直接 用各种方式与“个体过滤器 V2.0”的作者联系，该软件的使用和注册都是免费的。

对于寻找特征代码的方法讲一点个人的经验：

PCTOOLS v5.0 是找特征代码的最佳工具，我也就以此为例。

如输入在《仙剑奇侠传》一例中的 MIDI. MKF“加法包”中的 *. MID 特征代码时，我已知道 *. MID 文件的特征代码为 MThd，这是从其中标准 MIDI 文件 *. MID 中找到的。

用 PCTOOLS“E”功能观查那些标准 MIDI 文件(*. MID)，我们会发现这些文件中都 在文件起始部分有一个标记：MThd，这里所指的起始部分是说在你所见的 ASC Ⅱ 文件开 始有正文的地方，而不是开始有符号的地方。这是它们的共同之处，而这共同之处也正是这种 MIDI 标准文件的特征代码。如果要找其他类型的音乐、图形文件也如此，用 PCTOOLS 观看其标准文件。对于偏移量的查找就需看看在特征代码前还有没有其他的信息存在，并且与特征代码之间有一定距离，如有那正是需要你计算的偏移量值了。与特征代码之间有多少个字节偏移量就是多少。

我已将这个电脑游戏玩家必备的工具软件传到了“游戏天地”BBS 站台上，供感兴趣的朋友获取，当你要注册时可以与我或直接与作者联系，我们都将帮你完 成注册。与此软件同时传到站台上的还有由本过滤器取出来的《仙剑奇侠传》精选 音乐 *. MID、著名影视卡通的 *. MID。重庆的朋友可以直接在重庆凡诚、嘉华二站上找 到此软件，我与作者都在那里有 id 的。

最后我得感谢“个体过滤器 INCIE v2.0”的作者：

Dragon Soar Software Studio 南城工作组的夏一珂先生，本软件由他独立完成，在钦佩他过人的制作能力之余代表所有 INCIE V2.0 使用者深情的向他说上一声谢谢！

软件作者联系方法：

地 址：中国重庆市江北电测村 173 号

邮 编：630020

电 话：023——67866747

BBSid：Xia Yi Ke (CFIDONET)

第 3 章 百战天龙(电脑经典游戏全攻略)

第1节 纵 横 七 海

为了寻宝因而揭开了一个奇幻的历程,带领着自己的船员勇闯未被开发的国度。面对不可预知的将来……(可恨竟然找不到香港)!

一、前言

《纵横七海》确实是一个很好玩的 GAME,此 GAME 有很多 笑料。游戏的画面和音乐笔者也满意,但在音效方面,本人已经使用 了 SOUND BLASTER PRO,可仍只能听到十分令人失 望的 SPEAKER 发出的音效。该游戏重点突出"笑",建议在玩 此游戏前最好多、多、多准备一些"笑"药,以防不测……如果,你能在玩通该游戏而从始至终不发出一丝笑声的话(不可能),你将 得到一份神秘的"公众礼物"……?

二、游戏需知

游戏的目的是要集齐九块石版,找出黄金的收藏地点——藏宝洞。玩者可以选择"自行冒险"及"指引冒险"两种游戏模式。如果选择"自行冒险"就只需看下文的地方指南,但是如果选择"指引冒险",便要再参考"全"攻略指南。以上两种模式,仅限正版的《纵横七海》,如你手上的是……,那么就没模式可言了,PLAY 就 START。

三、战斗需知

胜利=纵多横少。

其实取胜的方法就是在纵十横三的矩形范围内不停的绕圈。用不用 枪,都没有多大的关系。

四、故事大纲

你将扮演一位名叫割破布的农夫(割破布?哥伦布?¿),一天,你在自己的田地中发现了一块奇怪的石版,于是便拿给国王,想得到 一些奖赏,但可怜的你,不但愿望成空,满身伤痕,还要当起"寻宝 大臣"的"美"差。就这样,开始了那段 XX 的冒险旅程……

五、地方指南

西经 54 北纬 33,是东边牙王国,位于一个小岛上的王国,内有数间商店,在此你可以补给物资,那里边还有一个很"那个"的 国王,你可把"那个"点的物品送给他,以得到升级……?!

西经 67 南纬 38,是安卡人部落——赏鸟族,虽然名叫赏鸟族,但他们喜欢把鸟放在

自己肚子中欣赏。正由于此，可以从此处知道：在东经 99 北纬 24 的地方的金蛋。既然称：X 鸟族，所以只需 50 名水手就能搞定。

西经 18 南纬 34，还是安卡人部落——T800 族。这是一个在 荒岛上的部落，也只需 50 名水手就能将其打败并可得到第二块石版 和“打”听到“成人快报”在西经 129 南纬 34 的地方。

西经 129 南纬 34，仍然是安卡人部落——猎艳族。族长是一个 超级废话王，问他石版的事，他却由头天晚上说到第二的下午，在最 后通谍下才说出重点，得到第三块石版。并且知道：“罗宋学园美女 照”在东经 150 南纬 29。30 人摆平。

东经 25 北纬 25，同样是安卡人部落——眼镜族。此处没有特别 的地方，没有笑料，可去可不去。50 人可打败。

西经 16 南纬 3，又是安卡人部落——太阳族。威胁他，要求结盟 时，族长宣称：他的军队 多得用“GAME BUSTER”也杀不 光！真是井底之蛙，FPE 的年代，还高谈 GAME BUSTER 唉！落后的民族，落后的人民，落后的武器！但也不能轻敌，要拥有 300 人以上才可以对他 FIRE。但是，在攻打此部落前，要拥有 “大力丸”。因为，你只能用“大力丸”跟他交换第四块石版。

“大力丸”的所在地，请参考“攻略指南”

东经 161 南 15，阴魂不散的安卡人部落—— 尚班族。一个极强 大的帝国，要花 400 人以上的代价才能换来大大的钞票。

东经 176 南纬 34，最后的安卡人部落——金牛族。位于一座高 山上拥有全游戏世界最强的战士，因此只能大火拼——500 名水手，才能探知第五块石版在东经 52 南纬 30 的沙漠中。

六、攻略指南

攻略指南，是一个快速爆机的攻略法，但各位玩家也需要一边看 攻略指南，一边看地方指南，才能更有效地找到石版。以下的攻略是 不会教大家怎样分配船员和食物的，故此各位请参考“地方指南”中 各部落战斗的最低人数和前期的“过关斩将”栏目。

首先来到东经 48 北纬 38 的妖怪族，带着最少 30 人攻打，得 第二块石版；到西经 18 南纬 34 的 T800 族，50 人宣战得胜后，按得知的石版去挖取第三块石版；再来到西经 129 南纬 34 的猎艳族，带着最少 30 人进攻，胜利，先听其一阵谎言，获得第四 块石版；去南极，东经 121 南纬 86 的 BB 族，得胜后可向族长查 部石版的事，被族长“玩”了一顿再回部落，便可得到第五块石版；东经 173 北纬 36 的枪狂族，用约 80 人将其打败，知道宝物的位 置，来到西经 172 南纬 35 的地方挖掘，可得到“大力丸”、“定 时炸弹”、“乌兹冲锋枪”；跟着到北极的东经 145 北纬 84 的爱乐族 打败他们后，便知道石版的位置，但一定要有“定时炸弹”才能拿到 ，第六块石版西经 134 南纬 0 的白粉族，牺牲 100 人便能 打败，得到第七块石版；西经 16 南纬 3 的太阳族，如果小心战斗 的话，大约 300 便能获胜，再把“大力丸”相赠，哈！第八块石版 了；最后来到最强的安卡帝国——金牛族，战斗提示＋十成功力＝胜利。如想战无不胜、攻无不克，那么就只好：胜利＝FPE。再到沙漠挖 掘出第九块石版！

不''还没有完，请接着看下面。

七、石版之迷

集齐九块石版后，第一件当然是查看有什么指示……什么！没有 任何启示。上当！"ESC"，咦？大石版反转了，一看便知是一个 小岛，于是便要出发寻找。

来到西经 82 南纬 60 的地方，依照大石版上的红线行驶，来到 巨礁前，查看大石版，把它放入巨礁中的凹洞中，巨礁突然下沉了，你现在可以登陆上岸去，走到岛的中央，看见一个山洞，存进度吧！入内……终于看到了"爆机"画面了，也学会了一句 '96 版成 语新编："人为财死、鸟使人亡"。

八、后记

1. 如果你获得一些"耀眼"的东西，如 PLAY BOY 杂志等，不妨送给国王，借此可进升一级！

2. 在战斗时，不要太久才作出攻击，因为右下方的那个黑衣人，是 会将温度计调至高温的！

3. 一个民族如果被打败，会升白布投降的，但在若干时间之后，白布便消失，也就是说此后进入该部落还需打一场。

4. 不要妄想跟其他民族结盟，因为这是不可能的。

5. 此 GAME 好像是有点 BUGS，在海上原本应该没敌人，但居 然被本人撞到了，更可怕的是：没有战斗画面，SOUND 发狂 约十秒钟后，送给玩者一个"GAME OVER"！？

6. 其实，细心的朋友在玩的过程中会发现，"全攻略"还是没全盘 道出。而且，各位完全可以直接拿取宝物和石版，不需要攻打一 些没有石版的部落。但是，这样做只能抹杀此 GAME 原来的 "乐趣"与"意义"，少吃许多可口的"笑料"。

第 2 节　运镖天下

光谱咨询登陆不久，继续将自己的精品投放市场，以《卡耐基 人生指南》、《欢乐幸福人》等作品给 玩家们留下了深深的印象。96 第一季度，再次以独具特色的 SLG 游戏———《四大镖局—— 运镖天下》给众玩家们一"沉重"打击！

正如光谱咨询的徽记一样，《四大镖局——运镖天下》(后简称《运镖》)带领玩家穿越时空，回到那靠运镖为生、武林纷争、雄 杰竞食的年代。在游戏里，你既能得到经营管理类游戏的先苦后甜 的满足感，又能领略角色分演类游戏的趣味性、故事性，还能享受到战略类游戏的排兵布阵、杀戮战场的紧张、刺激，游戏的同时，还可欣赏到光谱美工们为玩家绘制的一幅幅 640X480 的精美画 面：中国传统民宅，依山伴水、鸟语花香，风趣幽默的 Q 版画片，几首优雅动听的古典民曲伴随你波折不断的运镖生涯。动心了吗？那就一同进入游戏世界，挤身于运镖行业中吧！

既然游戏名曰《四大镖局——运镖天下》，那么玩家的任务就是 扮演四大镖局之一。苏小小——飞凤镖局、黄天霸——龙门镖局、贾必 真——四海镖局、骆震山——震远镖

局，都是你的选择。玩家扮演任何 镖局，在大体上没有多大的区别，只是：苏小小的飞凤镖局属四大 镖局中的“烂摊子”，人缘近乎零，数位“菜鸟”镖师；黄天霸的 龙门镖局，虽然一开始也只有低级镖师，但是在武林中的威望不错，靠数月的招募便能揽到武林高手加盟效力；贾必睦的四海镖局，在 黑道方面颇有影响；骆震山的震运镖局则在白道小有名气，与官府 之间交情甚深。而这些镖局之间的这样与那样都直接与经营镖局有 极大的关系。要知道，那时的运镖生意并不好做，除了自身的能力 外，还要提防运镖途中绿林好汉们的“热情招待”，名门大派的 “挑性”，官府的“例行公事”等等情况。经常数万两的“礼信” 便是搞好关系的桥梁，最有效的“预防针”。

游戏以地图方式进行，颇有中国古典风格，用三维方式表现出 小村庄与各种建筑物之间的地理关系。除此之外，还有武林四大名 门、强盗窝和官府的建筑物，他们通常设在村与村之间的必经之路 上，正如前所述，如不搞好与他们的关系，“风调雨顺、国泰民安”就不会发生在“不懂事的人身上” 。游戏共分为四关，并且每关之 间没有联系，也就是说银两和镖师都不能带到下一关。第一关只有 一家镖局与你竞争，强盗窝、官府、武林名门只有一个，而且与世 无争，对玩家的镖局不会造成多大威胁，没有什么难度，这只是玩 家的赛前热身运动罢了，不过是让玩家去熟悉游戏，第二关，哇！强盗窝三步一个，五步一群，官差频频找事，武林门派也…从 此才算是进入了运镖生涯，游戏难度也从此一步步加大！第三关，大体与第二关差不多，只是出现了两家镖局与你竞争；第四关，好 戏登场，四大镖局同时上演“运镖天下”?！人人皆强盗，处处是 匪穴，黑、白、官私下勾结，要不然怎会……？

作为镖局，拥有好的镖师是生存的唯一武器。游戏中的镖师分 为五个等级，依次为：黑凤镖师、白虎镖师、赤狮镖师、黄豹镖师、青龙镖师，等级属青龙镖师最高。每一位镖 师又有三项能力值：攻击力、防御力、生命值。镖师的等级越高，能力值也相对的越高，靠运镖和抗敌获取经验，以此使镖师升级。因此，广纳贤士，无才不用是你成功的必经之途。但是，镖师的等 级越高，每月要求的月薪就越多，如果不能满足镖师的要求，就有 可能会发生令你“爆” 跳如雷的事情，当然，谁也不愿作“低价劳 动力”。反之，对于一些没用的镖师可以通过解雇来减少人事开支，将这方面的资金用来招募新人或去挖对方的墙角。而挖角的方法非 常简单：只要你能出个比对方高的月薪就行，通常用这种方法挖走 对方的顶尖高手，使对方的运镖能力大大的下降。灵活掌握镖师的 月薪，可以使你的财政方面逐步增加，而对方就只有……。

有了好的镖师，没有人上门托镖是不行的。一开始，镖局只有 数位“菜鸟” 镖师，所以先得招(挖)来一些等级高的镖师，然后 再在交通要道上建设分局，开辟镖线，随着资金的允许再设第二分 局，第三分局……以此招揽更多的客户。但是，如果镖局 或分局连续三月出现财政赤字，就会被“连根拔起”。所以你 要 考虑手下的月薪是否在你力所能及的范围内的同时，还得在客户要 求托镖时充分、全面、完善的考虑到路程、路途的安全性、镖师和 马匹是否足够备用、客户要求的期限与支付的报酬有没有赚的等等。路程的远近会影响你能否及时将镖护到客户的地点和能否及时返回 接下趟镖，“时间就是金钱”。路途的安全性尤为重要，如果运镖 线路上要闯匪穴，那就得考虑自己的镖师有没有能力冲得过，客户 所付的镖银值不值自己去冒这个险。要不然，轻则镖师丧身，重则赔 偿镖银。

名誉扫地不说，通常赔偿金额是所付金额的10～100倍，只需几次便能使镖局关门大吉。马匹从骏马到千里马直接影响 镖队行走速度快慢。这一切的一切，不得不作全面的衡量，因为它们是你赚钱、生存、成功的大道。运镖的顺利或抗匪的成功 会使镖局的名气和信誉提高，有更多的人来托镖，更少的强盗取打“XX镖局”的主意。

最后要讲的是，有的竞争镖局爱攻击别人、争强斗狠，有的则 低价竞争、但求平安。是安分守己，还是强势出头全看玩家而定。只是别忘了，招纳贤才，培养镖师，增备良驹，与强盗、官府、名 门大派搞好关系——送钱（心痛！）。生存或毁灭（眼熟？）、成功与失败全凭玩家智慧与能力，没有固定的模式与方法，也没多 少捷径而言。唯一固定的不过是256色的高解度画面，优雅的古 典音乐，色调柔和充满中国风格的立体建筑物以及五十六种风趣、幽默、紧张、冲刺、悬疑、可笑、令人“白”思不得其解的突发事 件罢了。好了，祝各位捧场的朋 友们玩得愉快！玩物益智！玩得其所！玩有所得！

第3节　双子星传奇（全攻略）

《双子星传奇》，又被不同的玩家称之为《特文森历险记》、《大小不良》，乃法国著名游戏制作公司——ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL公司94年出品的三维冒险类游戏，分别以磁碟版 和光碟版两种形式发行。一张640MB的光碟版正文程序约占200MB，其余均全为CD原声轨，全程动感十足的立体交响乐，精致逼真的音效和三维画面，除英文的全程语音外，还为不同国籍 的玩家提供了五种语言显示系统。故事情节曲折离奇，每关之间的3D动画效果为游戏增色不少。但是故事场面的超特庞大，使游戏 难度相应的提高了。

一、序幕

在距离银河系遥远之处的星系有两个太阳，双子星就处在两 个太阳之间日复一日的旋转着。一座环绕全球的巨山耸立在赤道上，并完完实实的将整个双子星分为了两个半球，而每个半球受一个太 阳的照射，使得全球的气候温和，在良好生存环境影响下，人民生 活各方面都能方便地得到满足。安宁与和平使得个别的野心家深感 无聊，弗洛克就是这么一个利用自己超人的智慧、高科技的新产 品，采用人造繁殖的雇佣军、空间传送装置等等强压双子星的居民的野心家。深受压迫的居民在无能为力的情况下只有将一切希望寄托在传说中 的森蒂尔女神身上。而我们的主人翁特文森此时正在做它的千 秋大梦……

二、越狱

如所有历险游戏一样，特文森（Twinsen）一觉醒来后 便意识到自己是“天命所归”、“天降大任于斯人也”，只不过所 处的环境不太好——阴暗恐怖的监狱房中。这怎么行？“让我出 去！我是双子星的救世主！？”（非原意）牢房重地怎容你 大吵大闹？这不，一位看守乘传输器来修理你啦！使用ALT键迅 速将人物状态设置为“猛龙过江”型，在一阵“*%¥@…”后“黑虎掏心”、“蟒蛇出洞”…的海扁他（这里是游戏专门 为玩家设计的一

个沙包，目的是为玩家提供一个熟悉游戏的操纵方 法），趁机站上传输器逃出这个该死的囚室。注意，传输器尽头还 有两个看守，要看准时机占据要地，因为在左上方有一个红色的报 警器…@#￥…从其中一个身上可得到钥匙，到左下方打 开铁门，再以同样方法解决另一位从右方来的家伙。到最右方的房 间，在储藏柜拿回自己的 ID 卡和全息地图(Holomap)，再穿上屏风上的白色外套，在右下方的柜前跳三跳可获得血和金币。既然换了身看守服就可以随便游荡。通过楼梯再一层，有了先 前的经验，先解决靠报警器近的家伙，用得到的钥匙打开了监 狱大门，"流星赶月"…过岗哨，到右后方的垃圾堆，不 好，有"人"！原来是一只 MOUSE，威胁它，胆小的老鼠会告 诉你"脱狱"的方法：到垃圾堆左前方蹲下，不一会就会有一辆垃 圾车来"一锅端"。

三、逃亡

从垃圾站出来，沿途看看墙上的告示。与所有 RPG 一样进屋 当强盗，得到钥匙、金币等物。出门左行，到"LUPINBUR G" 的一个下水道口得到又一些物品。再向左到"BUG STR EET"，找到一个身穿红色礼服的金发靓女，进入房中后马 上到里屋用"DISCREET"功能躲起来，搜索房间可得 到一件蓝色长衫、魔球，从壁炉爬上山顶，清除一切挡路之"物" 到街上。到酒店二层，买酒请大象狂饮，"酒后吐真言"…去 药房取一瓶糖浆(SYRUP)。转至港口，一看守要特文森买票？这不可能！特文森不是通辑犯吗？干脆用魔球解决看守，得 钥匙，开大门，进屋。找一位票贩子(大象)买黑票，可它不要钱，只要你帮它将四个木箱推到带 X 的地方便能获到船票，这难得住特 文森这位《仓库世家》高手吗？三下五去二，一切搞定，乘船离开 这个步步杀机的地方。

四、探 密

这是哪儿？PRINCIPAL 岛。小心谨慎地"冲"出港口，从牢房窗口与里面的大象和老鼠说"聊斋"，随便逛逛，解决掉巡逻的机器 MOUSE，与该镇的居民谈谈当今政事，在一只老鼠的带领下，特文森到房间中。按动水龙头开关，在 一角会出现一个暗道，进去，从大象处得到钥匙，打开前方大 门，找到一支红裙鼠与它商量好一个计划：由红裙鼠引白色大象追 赶，同时特文森迅速跑过，上右方屋顶，从通风口爬进屋内，从 BOB VORTIX 那里得知要找到女友必须先找到传说中的 秘密，可以从他的朋友那里获得帮助。到杂货店购汽油、机器 企鹅(MECA——PENGUIN)，再到上方的军营寻到汽车，使用汽油... 到小海港，从渔民口中获知在图书馆中收藏着有关 传说中的秘密。当然，接下来就得到 PORT——BELOOGA 的 图书馆。图书管理员要看特文森的 ID 卡，肯定不行！没法，只有与旁者闲谈(记下他们所说的地名或地点)。咦？那儿还有一位管 理员，与他说说看："你好！￥%#@#…"，OK！但是，特文森必须将图书馆的饮水问题解决好，以此作为看资料的回报。出馆，向下到 PEGLEG 大街，偷走巡警的摩托车，到前方不远 外的水塔(WATER TOWER)。要怎样才能改善图书馆的 饮水问题呢？糖浆！将糖浆(SYRUP)倒入水中试试，再回到图书馆看看管理员的反应……对了！拿书来吧，小子！让 天命之人——特文森看看有关传说的资料，于是又是一阵！#￥&@……明白了。再回到军营，找到汽车后到海港，告诉渔夫 去白叶沙漠(WHITE LEAF DESERT)。靠港后，小 心地跳上岸，绕

过堡垒，像 RAMBO 那样干掉守卫，再像香帅那 样进入沙漠……

五、历险

沙漠，一望无尽的沙漠，总让人想起“可乐”的好。井！希望！！枯井？希望破灭！？枯井边坐着一位老者，真奇怪？问问 看哪里有水“＃@＃！”“￥＃@＃￥％”。什么？要让饥渴交加 的特文森到枯井里去取一本“书”。算了，一来人家是老者，要敬老。二来井下凉快。三则一般的游戏这时会让主人翁有所发现，说不定 该书是一本“无字天书”。对，跳……骷髅！？不详之物，扫除它。跳过高台，到来一扇铁门前，小心了，按原来的游戏规则这样的铁门前一般会有机关，找个代替试试。前方就有座石像，推到铁门前试试，果然有机关，不过是开门的机关。虚惊一场！不过再据以往经验进门后要有险情，还是先存进度再说。不出所料，一进门就会受到一排又一排的带刺滚木的袭击，还好特文森原来参 加过“魂斗罗敢死队”，就这样连跑带跳的拐入一间屋内，一个骷 髅，两个把手，不要去动它，不然不知会有什么。先向右穿过大门，通过台阶，又一处高台，注意前面落下的巨石，用魔球调动三个把 手，再把石像推来开机关，进去瞧瞧…书，无字天书…到 手…咦？一群骷髅在向特文森朝拜呢，大概是被他那英雄般的 形象所倾倒（其实是在向天书朝拜，别告诉特文森，瞧他那一副 得意样。可用此书阅读墙上古文和与动物交谈）。该将书交给老 者了，可老者却奇怪地将书反赠给了特文森，还告诉他家传有宝。那还等什么？赶快……

六、寻宝

回到 CITADEL 岛，别忘了“从哪里出来的，就要从哪里 进去”，所以要从山顶进入房内，从厨房的储藏间旁的花盆中找到钥匙，推开酒桶，进入现出来的暗道，阅读前方铁板上的文字：此 秘道铁门的钥匙早被海盗抢走，不知所踪。海盗＝港口，从海员口 中得知 PRINCIPAL 岛的酒店老板与海盗有联系，找到 老扳，他又说杂货店老板有一本书有相关资料，杂货店老板又 说图书馆管理员已将书买走了。最后，图书管理员说书在这里，但有一只大象正在电影间旁的书桌边看，差点走断两腿，正怒火冲 天的特文森已经忘了象是“大”的，冲过去一阵威胁，终于，大象将书中内容告诉了特文森：“＃@＃％￥…”。找到汽车，驾车到海港，从渔民处买到一艘帆船，前往 PROXIMA 岛。在“上班族”手中购得吹风机，到左边一间陋室内找大象交谈，可以 得到飞行器样品（PROTO——PACK）。再到右后方一间上了 锁的房门前“打望”，结果“望”来一位巡警，一场恶斗后得到一把 钥匙。进屋与屋内的老鼠谈话，原来它是前监狱中那只老鼠的 兄弟，得到开门用的“万能磁卡”（红色），通过栅栏门，在 一间屋内找到大象（不管你看不看得懂英文，都要慢点，记下 信息），获得一个键盘。到 MARITIMA 博物馆，别去购票。在大门旁边的房外使用磁卡，就可以进得博物馆的旁门，到栅栏上 去跳一下，使其下降，再从下水道另一旁的栅栏到门卫室，干掉门 卫，扳动把手，从原路返回下水道，从旁门进入博物馆，使用飞行 器先取海盗旗，再到尽头的宝箱中拿到被偷走的钥匙，然后，逃。乘船回 CITADEL 岛，进入密洞，打开铁门，得到祖传的“高 利号角”（“GWELEY”HORN）和森蒂尔奖章（SENDE LL“SMEDAL-LION”）。墙上的文字，原来是三块圣石的 秘密（记下相关信息）……

七、行动

在 PROXIMA 岛的最右方分别有一辆汽车和摩托车。先驾 驶汽车使用号角进入秘洞，便可见到第一块圣石，阅读它后，再驾 驶摩托车用同一种方法可在第二块圣石处获得魔笛(MAGIC—— FLUTE)。回到第一块圣石处，可得到无限个血和魔瓶。乘船 到 HAMALAYI 山脉(将海盗旗挂在船上)，在这个被炮火包 围了的地方，找到在掩体下 XX 的军官交谈，然后用他的汽车到军 队营地，答应与士兵们一起救出他们的首领。在 PROXIMA 岛 与那里的众人一起出发，一场最为惊心动魂的战斗开始了(如果 你有动画录影机，那你就幸福了)。特文森冲上坦克车 一路直闯敌军总部，在众人火拼之际趁机救出首领，从房间尽 头墙壁上的暗道逃出的敌部……"人在风暴中，哪个在打 转?"特文森终于倒下了……雪精灵唤醒了特文森。在山 顶有一块滑雪板正等着特文森来认领，并让他从山顶直冲而下，再 展 007 般的风姿(在山下可使用红卡再乘车上山，再次欣赏主人 翁的滑雪特技)。在雪山右边深处，有一座宁静的小村庄，而该村 村长求我们的英雄帮助他们打败时常来袭的机器怪物，并以打开通 向清水湖(CLEAR——WATER LAKE)的大门作为报答。于是英雄又一次行动起来了：特文森被一村妇带到能通往工厂的秘 密暗道，然后独自一个前往工厂，与坐在湖边的大象交谈可得到钥 匙，但是别答应它什么(最好先存进度)。进入工厂，到楼梯左边 救出雪精灵 RAYMOND，作为回报，RAYMOND 告之在白 叶沙漠他兄弟那里有一些重要线索。到左边与门旁的绿象交谈后，绿象会打开开关，特文森坐隧道车到达工厂的核心处。等待着他的 将是一场又一场的恶战：先在上面的控制室扳动开关，打开铁门，再到左边战守卫；入池用魔球杀死怪物。回到下面，驾驶汽车回到 雪地村庄，村长打开清水湖大门后，立即再从雪地秘洞回到工厂，干掉红象得到钥匙。从大门出来后，到海港乘船前往白叶沙漠。到 达后，用飞行器过海边岩石区，进入沙漠，在有标记的断墙处使用 号角，进入暗道，可以见到精灵 TUE，并获得蓝卡。原路返回 HAMALAYI 山脉，穿工厂到村庄，进入清水湖……

八、初战

先到左边，解决看守，再使用蓝卡进入小海港。别忙上艇，到 左边被冰封了的湖边吹起号角，用原装糖浆的空瓶盛满清水后，再 回到白叶沙漠(完了!?)，将号角交给井边的那位老者使用，老者会回赠一把吉它，这才可以乘艇离开这个该死的地方。来到了 TIPPETT 岛的下水道(英雄怎么老钻下水道)，从渔夫那里 偷来了把钥匙(刚钓到的那把!?)，再花上三十元从红衣人那里 买来消息。进入 WINSUN CLUB，将吉它交给台上的"人"后，再进入 CLUB 老板为你开启的暗道中，解决拦路的巨蟹，使 用飞行器到尽头，顺势上一座小岛，在与飞龙交谈后，飞龙会载你 到 HAMALAYI 任何地方。飞到 FORTRESS 岛，在岛口 与橙鼠交谈，它告诉特文森：要挖出一条通往中心控制室的地道需 要设计图纸。乘汽艇到 TIPPETT 的下水道(又是下水道)与 大象交谈，再花五十元得知设计图纸在 PRINCIPAL 岛的总 部。再穿过清水湖、村庄、工厂，最后到达。从有装 甲车的地方冲过封锁线，使用红卡、蓝卡进入总部，赶走凡洛克救 出被押老鼠和大象。用大象偷来的钥匙打开保险箱，拿到大刀和字 纸。依着字纸上的信息来到 CITADEL 岛 BUG 街 MIES VAN DER ROOH 家中，从桌上拿到他的身份证。

九、决战

回到清水湖，乘飞龙到BRUNDLE岛，使用身份证骗过守 卫进入中心。从左方的楼梯上屋顶，用号角打破标记的墙壁，进入 中心大楼。解决右方高台上的守卫得到钥匙，在前方墙上使用键盘，进入储藏室，上到二楼，从两个铁桶中得到钥匙，进入控制室迅速 解决掉传送器旁的守卫，用魔球毁掉所有设备，乘 飞龙到FORTRESS岛，将图纸交给橙鼠挖地道(但这以前 必须要解决中心大门所有的敌人才行)，通过地道，先解 决机器怪物，再按右边的机关，到左上方得钥匙开铁门，进入水 池与飞象来个生死决。打倒看守，拿到钥匙，上前见女友，再 次越狱后，干掉假女，到储藏柜里取回物品，到左边的制作工厂，在左上方的墙边使用号角，进入暗道，见到最后一块圣石，在阅读 后将清水浇在圣石上。中心爆炸了，特文森从浓烟中冲了出来 ，原来的中心已变成了一片废墟，踏过废墟穿小路来到工地。找到绿象交谈，用交给你的钥匙去开动推土机，推开工地左边 的三块巨石(在此之前，最好先到左方去巡视，再直上到尽头)，到 了尽头，清扫一切挡路之徒，打开右下方的大门。进入后要尽力避 开挖地的人，从山边凹口上山顶。费洛克！总部！通关了！一场惊 天决斗后，邪恶的费洛克被打下山顶，万事OK了！从有标记的地方进入神殿，去见森蒂尔女神，该死！费洛克又 阴魂不散地与特文森耗上了。不过，结局还是一样！

十、结局

可以在神殿中的水晶球中看到该游戏的全部动画过程，打开神 殿大门，迈向无际的宇宙，迎见女神——森蒂尔……

第4节　春秋争霸2
——一统天下

第一次玩大宇制作的“春秋争霸2”，便又感受了一回大宇公司的制作实力，它避开了大家都快做烂的三国题材，推出这个以春秋战国时代为背景的游戏。而且使游戏以即时性方式进行，再加上精美的美工制作和悠扬动听的音乐，完全可使这个游戏登上最近策略游戏排行榜首位的宝座。

为了使各位玩友都来感受一下游戏的魅力，顺利登上中国第一个皇帝的宝座，笔者特将自己的一点心得与各位玩友分享，其中不足之处请各位玩友多多谅解。

一、军事

1. 在游戏的初期为了不浪费为数不多的贝帛(游戏中的贝帛为钱)，占用过多的装备，应尽量不再招募军队，抓紧时间训练好现有的军队，如城市过多，应放弃一些城市，将物品、军队都集中至两座大城中进行集中治理和防守。

2. 应让智力高的武将带领弓箭部队，因为在战斗发生时只有弓箭部队才能使用火计，而你在战斗中会发现火计对你的作战是非常有用的。

3. 当敌人主动来进攻我方城市时，往往会借道攻击我方那些防守薄弱的城市，对于这些部队可拦截攻击。在游戏初期中，为了不消耗我方为数不多的部队，可主动放弃攻击这

些部队，任它去攻击那些已被我方搬空的空城。但一定要先选择攻击命令，使敌人的部队交出一部分粮草后再放行。

4. 游戏中的查询命令使你可以十分详细的知道邻国的各种情况，可以在一些时候进攻敌国防守薄弱但富饶的城市，将城市里的物品和人口抢夺一空，就可以迅速致富，但这样做会引起敌国的攻击并使国家的声望值下降。所以只需在经济危机时来上一两回，适可而止就行。

5. 使你的国库里有足够多的武器装备，千万不要让部队在没有任何装备的情况下上战场(即步兵)，步兵在战斗中是非常吃亏的，一但遇到敌人的撞车等部队就会很快被消灭。

二. 内政

1. 人民是国家的根本，在游戏初期，应放粮把所有城市的民忠提高到60以上，以免人民发生暴动。应注意的是，只要在你国家任一个城市的人民发生暴动，都会造成国家的声望值下降并造成其他城市的民忠下降。

2. 一个国家要发展建设就不可缺少人才，奖赏一类的话这儿就不再多说。而本游戏中在招募在野人才的设计上很有特色，游戏主画面中有人才一栏，但这里的人才不是指你手下的官员，而是指你所在城市的在野人才。而且在野人才也是可以看到忠诚度的，对于那些忠诚度本来就高的人才，你只需要再封他一个官位，就可以不用再去奖赏他。

3. 在国家的内政建设上，游戏中分为“城市建设”、“军事建设”、“农业建设”、“商业建设”四种，每一种建设都会生产出不同的物品，但各位玩家在初期建设中将重点放在“军事建设”上，这一点与其他策略游戏先搞内政开发有一点不一样，因为这里其他建设所生产的物品和贝帛可以在经商中去赚回，而军事建设中的一些物品，如撞车等军事装备是无法在商品交易中买到的，所以只有抓紧时间自己开发，以便随时装备自己组建起来的军队。在游戏中的各种建设是非常费钱的，如果一开始都一起进行开发建设，过不了多久就会出现资金短缺，而且短时间内很难收回资金。试想一下当你急着用钱的时候，国库里又没有现金，那你的国家会是什么样的命运呢！

4. 所在的城市里，有时会抓住进行破坏的间谍，可以通过逼供的方法，问出他们的身份和一些情况，也可以招降他们，但对于不肯归降的间谍，最好放走，如杀掉他们会减少国家的声望值。

三、工商

工商是本游戏最具特色的地方，这里面的商品交易不再是在国内进行，而是在国与国之间进行，成为了策略游戏中很有特色的国际贸易。只要你经营得好，不但可使自己的国家在短期积累起大量的贝帛，而且可使别国在经济交易中因交付不起货款或无法交付订货等原因造成声望和国力下降。

1. 游戏中的工商一栏中，有“买卖”与“市场”两种交易方式，在“买卖”中可以直接与别国进行商品交易，优点是买卖迅速，可很快的积累贝帛，缺点是商品交易量小，而且很多国家都会拒绝交易。在“市场”中进行商品交易，你可以向其他国家订购在“买卖”中无法交易

的商品，使在它国生产的这种商品，只要你有足够的贝帛，就可以大量的买进卖出，但成交的时间会较长。

在“市场”中值得注意的是，在选择你所订货的商品所在的城市时，这座城市应有能力交付商品的贝帛，不然生意做不成，还会降低你的声望值。

2. 在市场中，有宝玉、粮食、木材、甲铠、战戈、战弓、盐等商品进行交易，其中宝玉、甲铠、战戈、战弓这几种商品在价格上虽然不便宜，但差价巨大，可作为首选的商品进行交易。为使大家可以在游戏初期就可顺利的加入“国际贸易”的交易中而不吃亏，特将上面几种商品的进价和卖价报出：

	进价	卖价
宝玉：	25 贝帛以下	40 贝帛以上
甲铠：	13 贝帛以下	20 贝帛以上
战戈：	同上	
战弓：	12 贝帛以下	23 贝帛以上

以上的价格只是作为一个参考，具体操作就看各玩家自己而定了，只要你不断的在经商中买进卖出，你很快就可以发现国家的贝帛不断的增多，比内政建设所得来的贝帛来得容易多了。但千万别因此而荒废了国家的建设，应不断的用经商得来的一部分贝帛进行国家的内政建设，毕竟拥有几座有稳定收成而富饶的城市，才能使你在危急的时候转危为安。

好了，话讲到这儿该结束了，游戏中还有许多精彩之处就请各位玩家细细的去品味。如果你是一个策略游戏的爱好者，那请你千万别错过这个游戏！

第 5 节　三国英雄传

96 年终时，智冠红蚂蚁制作小组一部《三国英雄传》使得千万玩家为之倾倒疯狂，笔者也同样是如此，毕竟红蚂蚁工作室高水准的游戏画风 640X480X256 色 SUPER VGA 方式的日式漫画人物与各种角色造型多少为游戏本身添姿不少。只是笔者发现《三国英雄传》中的人物肖像颇似日本成人漫画《龙狼传》(这也是一本描写三国志史的虚拟画书)中的人物造型。好了，话不扯远了，还是回到主题上，进入《三国英雄传》的游戏世界，笔者请你与之一起重温三国英雄史。

因为这是个有限回合式战棋游戏，所以笔者先将有关资料告诉你。游戏中着重突出了兵士的重要性，将领所属部队的攻击力、防御力是绝对比本部将领属性高的，如张飞的攻击力、防御力为 200、100，那么张飞的所属部队攻击力、防御力绝对比这值高。我们仔细观察不难发现一支部队是由五个兵士组成的，而游戏给予每一个兵士一个属性，每五个兵士组成一队，每一队则以五个兵士的属性值总和为基础，人多力量强大。而且这里面还有一个特点，就是当部队所属的将领一被搞定，不论部队当前状况如何也是会被撤走的。

例：当某将领所属部队有了如下属性值：

生　命	1000/1000
攻击力	250

防御力　　　200

那么实际上每一个兵士的属性也不过如下而已：

生　命　　　200

攻击力　　　50

防御力　　　40

所以在今后的战斗中如发现一支生命值3000、攻击力2000、防御力1500的部队时，不用过份担心，只要记住一点，干掉部队中的一个兵士，部队总体属性就会下降20%，多干掉几位后敌人部队还不是变成菜鸟小兵。所以笔者一再提醒大家要密切注意敌我双方所属部队的人数，力保多挫杀敌人部队，多保留自己强大的部队，千万小心别一古脑的盯死敌将领打，否则一旦将领翘翘了，部队也跟着消失，这样会少得很多的经验值。部队攻击敌人所得的经验点数为所属将领所有，所以也不必去担心由于兵士在拼命，使主将无法得到经验，这点与以往的同类游戏截然不同，请玩家留心区别。部队将领等级的变化将直接影响所属部队各方面能力值，随着将领等级的升高，部队也会一级一级的升高，而且将领攻击范围也会越来越大。

文官的攻击力是很弱的，但他们的计谋技术却相当高。但在本游戏中，能长期为你效力的文官只有一个——诸葛亮，在游戏前期尽量让他多拿经验直至谋士或再稍高一点。计谋也不是说有就有的，即使是有也不过几点，要知道使用一次计谋就会少掉一点，所以应给文官多买些计谋书，最好是“火攻”、“暴风雨”之类的进攻强策。

游戏中使用恢复性物品是不会被记录回合值的，也就是说你可站上原地不停地给自己或他人补充体力至满，这样还可以再进行其他的行动，如攻击、移动。

为了方便你在游戏中调兵布阵，下面笔者将所有职位类型一一介绍：

职位采用升级的方法，同时按三级 =>二级 =>一级的顺序逐步提升。

每次升级之后，当前经验又会被赋值为0，同时所有属性值恢复应有最大值。

武将职位一览

职位	所需经验值
三级都尉	200
二级都尉	300
一级都尉	400
三级校尉	500
二级校尉	600
一级校尉	700
三级牙将	800
二级牙将	900
一级牙将	1000
三级裨将	1100
二级裨将	1750
一级裨将	1900
三级偏将	2050

文官职位一览

职位	所需经验值
三级从事	0
二级从事	100
一级从事	200
三级主薄	300
二级主薄	400
一级主薄	500
三级谋士	1000
二级谋士	1300
一级谋士	1500
三级参谋	1700
二级参谋	1900
一级参谋	2100
三级参军	2300

二级偏将	2200	二级参军	3000
一级偏将	2350	一级参军	3250
三级副将	2500		
二级副将	2650		
一级副将	2800		
三级将军	2950		
二级将军	3100		
一级将军	3250		
三级大将	3400		
二级大将	4600		
一级大将	4800		
三级上将	5000		
二级上将	5200		
一级上将	5400		

好了，下面让我们进入《三国英雄传》游戏世界，一同踏上为刘备兴复汉室江山的征途。

建议大家多参考下一关的资料，这便于你在进入下一关之前对确定哪位需作重点培养有帮助。在游戏中应多与敌人周旋。在前些关时一定要主动与敌人的部队对战，增加自己的经验值，但千万别一下将它干掉，因为当 NPC 检查到自己的体力下降时会避于一边恢复体力，因此只需每次将敌人杀得只剩下一点体力时自己先避于一边恢复体力，就这样与 NPC 周旋；当到了游戏中期，游戏难度会明显加大，这时我们必须结成一个活动阵如图：

O——代表将领，X——所属部队，*——木、石等障碍物，===——河，||——桥，A——弓箭手或投石车，P——文官。

阵形一 阵形二 阵形三 阵形四

O X X X X * *

X X X X O X X X X * O * X

X O X X

阵形五 阵形六 阵形七 阵形八

* *

* * ==| |== XXOXX ===| |===

* * O

O X X P X X

X X A A A O A

X X P

阵形一：由于将领的移动能力比部队强，所以可先让将领冲杀一阵，但别与部队 拉距

过远，当敌方大军压向将领时，将领才好撤回阵后。通常敌方最 先到达阵前的是敌方的将领，一个回合下来就可将敌方将领的体力耗近 0，让他到一边凉快去，剩下来的只是敌方的部队，集中攻击一支敌方部队，当我方部队体力值满时可让将领适当地上前冲杀，一但我方部队体力有 损，马上让将领用物品或计谋给部队补充。

阵形二：此方法与上大同小异，虽说还是让将领先冲，但将领只负责诱敌，因为电脑只认与他最近的部队或将领攻击，所以在诱敌时一定要把握好 距离。

阵形三：此阵只适合部队攻击力和体力高时使用，负责主攻的是部队，将领只能 给部队补充体力，有机会当然也要上前捡一个残兵弱卒。

阵形四、阵形五：原理一样，都是用于防御时，依山靠树的摆好阵形，只能守 不可出阵迎敌。当先头部队与最前将领交上火之后，将领后退 到最后两支部队处以便补充部队体力。

阵形六、阵形七、阵形八：都是可攻可守的阵，此阵的核心人物不再是部队或将领，他们只负责去诱 敌、挡路，最后找机会歼灭敌方残缺部队。这种阵形真正的主 攻手是后面的文官、弓箭（骑）手、投石车这样具有远程攻击力或杀伤 力很强的部队。文官必须具有 200 个以上的强力攻击性计谋。

以上阵形仅供大家参考，并不是绝对的，你也许有着自己独特的一套战术方法，这不过是笔者自已在通关过程中一点玩法而已。敌方采取的阵形与上列八个阵形大同小异，你可分析出上列阵形的破解方式和入口，多少对你攻关有点好处。当游戏到了后期，且我方已有数位一级大将这样的人物时，战术最好改一下，完全没有必要让每一个将领都去升到最高等级了，一但满足：四位一级大将以上、文官已达参军，都配有较强的攻击武器、较高防御的道具、最快的马时，就只需将敌方将领引出阵来歼灭，这样很快就能结束战斗通关。

注：在游戏中的某些关会有一些 NPC 与玩家协同作战，但个别将领歼敌的任务全交给他们，最好与 NPC 争分夺秒地抢进攻目标！

下面笔者再把每一关出场人物情况详细地介绍一下：

第一章　桃园结义（40 回合 500 金）

我方人物：刘备、关羽、张飞

敌军人物：本关敌将是刘、关、张三兄弟的好朋友，他们只是为了考验三兄弟是否有足够的本事做大事，换句话说也是在考验玩家有否有资格玩这游戏，所以笔者对 这关也就不多讲了。

第二章　怒打督邮（40 回合 500 金）

我方人物：张飞，4 支部队

敌军人物：

督　邮（武将）	校刀手（数目：4）
体　力：250/250	体　力：200
攻击力：50	攻击力：60
防御力：25	防御力：40

第三章　汜水关（60 回合 1000 金）

我方人物：关羽，4 支部队

敌方人物：

华　雄(三级校尉)	步枪手(数目:2)	步刀手(数目:2)
体　力:350/350	体　力:400/400	体　力:400/400
攻击力:70	攻击力:120	攻击力:120
防御力:35	防御力:80	防御力:80

第四章　虎牢关(40 回合 1000 金)

我方人物:刘备,2 支部队

关羽,2 支部队

张飞,2 支部队

敌方人物：

吕　布(三级裨将)	步刀手(数目:2)	弓箭手(数目:2)
体　力:650/650	体　力:800/800	体　力:800/800
攻击力:130	攻击力:240	攻击力:60
防御力:65	防御力:160	防御力:40

第五章　三让徐洲(50 回合 1500 金)

我方人物:刘备,4 支部队

张飞,4 支部队

敌方人物：

于　禁(二级裨将)	枪步手(数目:4)
体　力:700/700	体 力:1200/1200
攻击力:140	攻击力:360
防御力:70	防御力:240

第六章　白门楼(80 回合 1000 金)

我方人物:刘备,4 支部队

关羽,4 支部队

张飞,4 支部队

敌方人物:

吕　布(二级裨将)	弓箭手(数目:2)	步枪手	步枪手
体　力:700/700	体　力:800/800	体　力:800/800	体　力:200/200
攻击力:140	攻击力:100	攻击力:240	攻击力:60
防御力:70	防御力:40	防御力:160	防御力:40

张　辽(一级都尉)	校刀手(数目:2)	弓箭手(数目:2)
体　力:300/300	体　力:800/800	体　力:800/800
攻击力:60	攻击力:240	攻击力:100
防御力:30	防御力:160	防御力:40

友军人物:

曹　操(三级从事)	步刀手(数目:2)
体　力:300/300	体　力:500/500

攻击力:15　　　　　　攻击力:150
防御力:10　　　　　　防御力:100
计谋值:5 级
徐　晃(三级校尉)　　　校刀手(数目:2)
体　力:350/350　　　体　力:500/500
攻击力:70　　　　　　攻击力:150
防御力:35　　　　　　防御力:100
夏候渊(三级校尉)　　　弓箭手(数目:2)
体　力:350/350　　　体　力:500/500
攻击力:70　　　　　　攻击力:37
防御力:35　　　　　　防御力:100

本关注解:由于本关敌方是在城上,而且还有 NPC 与玩家抢经验值,所以玩家必须以很 快的速度上城。参考上列数据,找出吕布那支(乌枪手)为突破口。但是在 上城之后一定注意陈宫的计谋,他会使玩家所操作的角色混乱失去作战能 力,但是这种计谋是极有限的,有二个将领上得城后,一个在前面快快乐 乐地接受陈宫的计谋,第二位身上一定要带许多的恢复性物品且离陈宫远 些,发现第一位的体力值无法再支撑时再给他补充物品至满,以此来消耗 陈宫的计谋书点数。如图:

Y 将领 B 陈宫

将领 A

X

当将领 A 在 Y 处给将领 B 补充完体力后反击鼠标右键,将领 A 就又会 回到 X 处,然后再进行自己的事。此方法在今后的很多地方有奇效,笔者 建议大家多用用这种(移形换位大法),很有好处的!

第七章　千里走单骑(250 回合 5000 两)

我方人物:关羽,1 支部队

本关注解:本章又分为数个支节,每一支节出场的敌方人物也只有一两个,所以有足够多的回合让关羽增加经验了!一定要尽量的"贪",因为关羽加经验的地方也只此了,在以后的战斗中又要安排其他人物增加等级。

敌方人物:
孔　秀(三级校尉)　　　步刀手(数目:2)　　　骑刀手(数目:2)
体　力:350/350　　　体　力:400/400　　　体　力:600/600
攻击力:70　　　　　　攻击力:120　　　　　攻击力:140
防御力:35　　　　　　防御力:80　　　　　　防御力:100

孟　达(一级校尉)　　　长枪兵(数目:4)

体　力:450/450
攻击力:90
防御力:45

体　力:400/400
攻击力:120
防御力:80

韩　福(二级从事)
体　力:400/400
攻击力:20
防御力:13
计谋值:6 级

骑刀手(数目:4)
体　力:600/600
攻击力:140
防御力:100

卞　喜(三级牙将)
体　力:560/560
攻击力:100
防御力:50

长枪兵(数目:2)
体　力:500/500
攻击力:150
防御力:100

骑刀手(数目:2)
体 力:750/750
攻击力:175
防御力:125

王　植(一级从事)
体　力:500/500
攻击力:25
防御力:16
计谋值:7 级

长枪兵(数目:2)
体　力:750/750
攻击力:175
防御力:125

盾甲骑(数目:2)
体　力:750/750
攻击力:200
防御力:175

胡　班(三级牙将)
体　力:500/500
攻击力:100
防御力:50

校刀手(数目:2)
体　力:500/500
攻击力:150
防御力:100

长枪兵(数目:2)
体　力:500/500
攻击力:150
防御力:100

秦　琪(三级裨将)
体　力:700/700
攻击力:140
防御力:70

长枪骑(数目:2)
体　力:900/900
攻击力:150
防御力:100

弩弓手(数目:2)
体　力:600/600
攻击力:75
防御力:30

第八章　火烧新野(70 回合 1500 金)

我方人物:刘备、关羽、张飞、赵云 每人各 2 支部队

敌方人物:

吕　旷(二级偏将)
体　力:850/850
攻击力:170
防御力: 85

弩骑兵(数目:2)
体　力:1800/1800
攻击力:120
防御力:90

盾甲骑(数目:2)
体　力:1800/1800
攻击力:480
防御力:420

吕　翔(二级偏将)	弩骑兵(数目:2)	盾甲骑(数目:2)
体　力:850/850	体　力:1800/1800	体　力:1800/1800
攻击力:170	攻击力:120	攻击力:480
防御力:85	防御力:90	防御力:420

曹　仁(二级将军)	校刀骑(数目:2)	突枪骑(数目:2)
体　力:1150/1150	体　力:1800/1800	体　力:1800/1800
攻击力:230	攻击力:420	攻击力:420
防御力:115	防御力:400	防御力:400

李　典(二级副将)	盾甲骑(数目:2)	突枪骑(数目:2)
体　力:1000/1000	体　力:1800/1800	体　力:1800/1800
攻击力:200	攻击力:420	攻击力:420
防御力:100	防御力:300	防御力:300

第九章　火烧博望坡(50 回合 1500 金)

我方人物:刘备、关羽、张飞、赵云……哇!诸葛亮 每八两支部队。

敌方人物:

夏候淳(三级大将)	盾甲骑(数目:2)	突枪骑(数目:2)
体　力:1250/1250	体　力:2400/2400	体　力:2400/2400
攻击力:250	攻击力:640	攻击力:560
防御力:125	防御力:560	防御力:400

夏候阑(三级副将)	刀步手(数目:2)	盾甲兵(数目:2)
体　力:950/950	体　力:1600/1600	体　力:2400/2400
攻击力:190	攻击力:480	攻击力:480
防御力:95	防御力:320	防御力:640

韩　浩(三级副将)	长枪兵(数目:2)	盾甲兵(数目:2)
体　力:950/950	体　力:1600/1600	体　力:2400/2400
攻击力:190	攻击力:480	攻击力:480
防御力:95	防御力:320	防御力:640

于　禁(三级将军)	盾甲兵(数目:2)	突枪兵(数目:2)
体　力:1100/1100	体　力:2400/2400	体　力:2400/2400
攻击力:220	攻击力:480	攻击力:560
防御力:20	防御力:640	防御力:400

李　典(三级将军)	盾甲兵(数目:2)	突枪骑(数目:2)
体　力:1100/1100	体　力:2400/2400	体　力:2400/2400
攻击力:220	攻击力:480	攻击力:560
防御力:20	防御力:640	防御力:400

第十章 火烧新野(50 回合 1500 金)

我方人物:刘备、关羽、张飞、赵云、刘封、诸葛亮 每人各两支部队

敌方人的:

曹　洪(一级将军)	盾甲骑(数目:4)
体　力:1200/1200	体　力:3000/3000
攻击力:240	攻击力:800
防御力:120	防御力:700

曹　仁(三级大将)	盾甲兵(数目:2)	盾甲骑(数目:2)
体　力:1250/1250	体　力:2000/2000	体　力:3000/3000
攻击力:250	攻击力:400	攻击力:800
防御力:125	防御力:1200	防御力:700

许　褚(三级将军)	突刀骑(数目:4)
体　力:1100/1100	体　力:3000/3000
攻击力:220	攻击力:700
防御力:110	防御力:500

第十一章　长板坡(60 回合 2000 金)

我方人物:赵云(部队:2)、张飞(部队:2)、刘禅

本关注解:本关要同时满足两个条件才能过关,一是将刘禅安全带过桥,这需要先让一将领走到刘禅身边后,才能让刘禅跟着你走,特别注意的是刘禅并不受玩家指挥,他只是跟随着带路将领 AI 行走,并且敌方不知为何不攻击刘禅,所以玩家大可放心的让将领活动,只要注意别让敌军把刘禅的归路挡着就 行;二是必须全歼敌军!

此关想顺利过关就必须结阵,你可参照前文中的阵形在桥这头安排一 个阵式,一个一个的歼灭敌军;如想在此关(贪)经验值,那可就要手动指挥每一支部队行动、攻击,同时利用电脑敌军不会找路越过障碍这点 BUG,围 攻敌军,逐个击破,充分发挥文官的计谋,记住是“围攻”!

敌方人物:

马　延(二级裨将)	长枪兵(数目:1)	换刀手(数目:1)
体　力:700/700	体　力:1600/1600	体　力:1600/1600

攻击力:140	攻击力:980	攻击力:980
防御力:70	防御力:320	防御力:320
张　嶷(二级裨将)	长枪兵(数目:1)	换刀手(数目:1)
体　力:700/700	体　力:1600/1600	体　力:1600/1600
攻击力:140	攻击力:980	攻击力:980
防御力:70	防御力:320	防御力:320
晏　明(二级裨将)	长枪兵(数目:1)	换刀手(数目:1)
体　力:700/700	体　力:1600/1600	体　力:1600/1600
攻击力:140	攻击力:980	攻击力:980
防御力:70	防御力:320	防御力:320
焦　触(二级副将)	长枪兵(数目:1)	换刀手(数目:1)
体　力:550/550	体　力:1600/1600	体　力:1600/1600
攻击力:110	攻击力:480	攻击力:480
防御力:55	防御力:320	防御力:320
钟　缙(二级副将)	长枪兵(数目:1)	换刀手(数目:1)
体　力:550/550	体　力:1600/1600	体　力:1600/1600
攻击力:110	攻击力:480	攻击力:480
防御力:55	防御力:320	防御力:320
张　南(二级副将)	长枪兵(数目:1)	换刀手(数目:1)
体　力:550/550	体　力:1600/1600	体　力:1600/1600
攻击力:110	攻击力:480	攻击力:480
防御力:55	防御力:320	防御力:320
夏侯恩(二级裨将)	换刀骑(数目:2)	
体　力:850/850	体　力:2400/2400	
攻击力:170	攻击力:560	
防御力:85	防御力:400	
淳于琼(二级裨将)	换刀骑(数目:1)	换刀手(数目:1)
体　力:850/850	体　力:2400/2400	体　力:1600/1600
攻击力:170	攻击力:560	攻击力:480
防御力:85	防御力:400	防御力:320
张　颌(三级将军)	突枪骑(数目:2)	

体　力:1100/1100　　体　力:2400/2400
攻击力:220　　攻击力:560
防御力:110　　防御力:400

第十二章　赤壁大战(80 回合 2000 金)

我方人物:关羽、张飞、赵云 每人各 4 支部队

友军人物:董袭、韩当、潘璋、周泰、陈武、蒋钦、甘宁、太史慈、吕蒙、凌统、黄盖、程普鲁肃、周瑜共 14 位。

敌军人物:

张　辽(三级将军)	长枪兵(数目:2)
体　力:1100/1100	体　力:2000/2000
攻击力:220	攻击力:600
防御力:110	防御力:400
张　颌(三级将军)	长枪兵(数目:2)
体　力:1100/1100	体　力:2000/2000
攻击力:220	攻击力:600
防御力:110	防御力:400
徐　晃(三级将军)	长枪兵(数目:2)
体　力:1100/1100	体　力:2000/2000
攻击力:220	攻击力:600
防御力:110	防御力:400
马　延(二级副将)	校刀手(数目:2)
体　力:1000/1000	体　力:2000/2000
攻击力:200	攻击力:600
防御力:100	防御力:400
张　嶷(二级副将)	校刀手(数目:2)
体　力:1000/1000	体　力:2000/2000
攻击力:200	攻击力:600
防御力:100	防御力:400
文　聘(三级将军)	弩弓手(数目:2)
体　力:1100/1100	体　力:2000
攻击力:220	攻击力:250
防御力:110	防御力:100

曹　操(三级参军)　　　　盾甲骑(数目:2)
体　力:1500/1500　　　体　力:3000/3000
攻击力:75　　　　　　　攻击力:800
防御力:46　　　　　　　防御力:700

许　褚(一级将军)　　　　盾甲骑(数目:2)
体　力:1200/1200　　　体　力:3000/3000
攻击力:240　　　　　　 攻击力:800
防御力:120　　　　　　 防御力:700

李　典(三级将军)　　　　盾甲骑(数目:2)
体　力:1100/1100　　　体　力:3000/3000
攻击力:220　　　　　　 攻击力:800
防御力:110　　　　　　 防御力:700

程　昱(一级参谋)　　　　盾甲骑(数目:2)
体　力:1400/1400　　　体　力:3000/3000
攻击力:70　　　　　　　攻击力:800
防御力:43　　　　　　　防御力:700

第十三章　取四郡(80 回合 1000 金)

我方人物:关羽、张飞、诸葛亮、赵云 每人各 4 支部队。

敌方人物:

邢道荣(三级将军)　　　　绊马手(数目:2)　　　　盾甲兵(数目:2)
体　力:1100/1100　　　体　力:3000/3000　　　体　力:3000/3000
攻击力:200　　　　　　 攻击力:1000　　　　　 攻击力:600
防御力:110　　　　　　 防御力:400　　　　　　防御力:800

刘　贤(三级将军)　　　　捆绑手(数目:2)　　　　盾甲兵(数目:2)
体　力:1100/1100　　　体　力:3000/3000　　　体　力:3000/3000
攻击力:200　　　　　　 攻击力:1400　　　　　 攻击力:600
防御力:110　　　　　　 防御力:400　　　　　　防御力:800

杨　龄(三级将军)　　　　盾甲骑(数目:4)
体　力:1100/1100　　　体　力:3000/3000
攻击力:200　　　　　　 攻击力:800
防御力:110　　　　　　 防御力:700

魏　延(一级将军)　　盾甲兵(数目:4)
体　力:1200/1200　　体　力:1200/1200
攻击力:240　　攻击力:240
防御力:120　　防御力:120

黄　忠(一级将军)　　强弩骑(数目:4)
体　力:1200/1200　　体　力:3000/3000
攻击力:240　　攻击力:400
防御力:120　　防御力:150

金　旋(三级将军)　　强弩手(数目:2)　　盾牌手(数目:2)
体　力:1100/1100　　体　力:2000/2000　　体　力:2000/2000
攻击力:220　　攻击力:350　　攻击力:400
防御力:110　　防御力:100　　防御力:1200

巩　志(三级将军)　　盾甲骑(数目:4)
体　力:1100/1100　　体　力:3000/3000
攻击力:220　　攻击力:800
防御力:110　　防御力:700

鲍　隆(二级将军)　　盾甲骑(数目:4)
体　力:1150/1150　　体　力:3000/3000
攻击力:230　　攻击力:800
防御力:115　　防御力:700

陈　应(二级将军)　　盾甲兵(数目:4)
体　力:1150/1150　　体　力:3000/3000
攻击力:230　　攻击力:600
防御力:115　　防御力:800

第十四章　刘备招亲(80 回合 1500 金)
我方人物:刘备、诸葛亮、赵云、魏延、黄忠、孙尚香 每人各 2 支部队
本关注解:别让孙尚香带任何物品,特别是恢复性物品!重点让赵云升级至最高!!
敌方人物:
徐　盛(一级副将)　　换刀手(数目:2)
体　力:1050/1050　　体　力:2400/2400
攻击力:210　　攻击力:720
防御力:105　　防御力:480

丁　奉(一级副将)
体　力:1050/1050
攻击力:210
防御力:105

长枪兵(数目:2)
体　力:2400/2400
攻击力:720
防御力:480

陈　武(一级副将)
体　力:1050/1050
攻击力:210
防御力:105

校卫骑(数目:2)
体　力:3600/3600
攻击力:840
防御力:600

潘　璋(一级副将)
体　力:1050/1050
攻击力:210
防御力:105

长枪骑(数目:2)
体　力:3600/3600
攻击力:840
防御力:600

周　泰(一级副将)
体　力:1050/1050
攻击力:210
防御力:105

盾甲骑(数目:2)
体　力:3600/3600
攻击力:960
防御力:840

蒋　钦(一级副将)
体　力:1050/1050
攻击力:210
防御力:105

弓箭手(数目:2)
体　力:2400/2400
攻击力:180
防御力:120

韩　当(一级副将)
体　力:1050/1050
攻击力:210
防御力:105

弩弓手(数目:2)
体　力:2400/2400
攻击力:180
防御力:120

黄　盖(一级副将)
体　力:1050/1050
攻击力:210
防御力:105

弩弓手(数目:2)
体　力:2400/2400
攻击力:300
防御力:120

周　瑜:(三级参军)
体　力:1500/1500

盾甲骑(数目:2)
体　力:3600/3600

攻击力:75　　　　　　攻击力:960
防御力:46　　　　　　防御力:840
计谋值:17

第十五章　截江夺阿斗(60 回合 2000 金)
我方人物:赵云(无部队)
本关注解:现在明白为什么在前一关不能让孙尚香带任何物品的原故了吧?本关战斗场景安排在一艘小船上,所以没有多大的空间让赵云活动,这也是笔者建议 大家在前一关多让赵云升级的原因!
敌方人物:

周　泰(三级将军)	换刀手(数目:1)
体　力:1100/1100	体　力:1400/1400
攻击力:220	攻击力:420
防御力:110	防御力:280

孙尚香(一级将军)
体 力:1200/1200
攻击力:240
防御力:120

第十六章 取巴郡(50 回合 1000 金)
我方人物:张飞
敌方人物:

严　颜(一级将军)	长枪兵(数目:2)	弩弓手(数目:2)
体　力:1200/1200	体　力:1500/1500	体　力:1500/1500
攻击力:240	攻击力:450	攻击力:187
防御力:120	防御力:300	防御力:75

第十七章 暇萌关(60 回合 1000 金)
我方人物:刘备、张飞、赵云、李恢 每人各有 2 支部队
本关注解:如果此时的刘备还处于三级将军以下时,千万别在这关(贪)经验值,最好还是用诱敌战术将敌方将领诱出阵来一举击破为妙!
敌方人物:

马　超(一级大将)	盾甲骑(数目:4)
体　力:1350/1350	体　力:3600/3600
攻击力:270	攻击力:960
防御力:135	防御力:840

马　岱(三级将军)　　长枪骑(数目:4)
体　力:1100/1100　　体　力:3600/3600
攻击力:220　　攻击力:840
防御力:110　　防御力:600

杨　柏(一级参谋)　　连弩兵(数目:4)
体　力:1400/1400　　体　力:2400/2400
攻击力:70　　攻击力:540
防御力:43　　防御力:120
计谋值:16 级

第十八章 瓦口关(60 回合 9000 金)

我方人物:张飞、雷铜 每人各 4 支部队。

本关注解:虽说本关敌方人物很少,但是要接着不休息地连败他三次,而且每次均都不 影响敌方的体力值和部队数。回合数是也没有多少可以让玩家(贪)经验的,请朋友们注意了!

敌方人物:

张 郃(三级大将)
体 力:1250/1250
攻击力:250
防御力:125

第一次所属部队:校刀骑(数目:4)
体 力:3000/3000
攻击力:700
防御力:500

第二次所属部队:突枪骑(数目:4)
体 力:3000/3000
攻击力:700
防御力:500

第三次所属部队:盾甲兵(数目:2)　　连弩手(数目:2)
体　力:3600/3600　　体　力:2400/2400
攻击力:960　　攻击力:540
防御力:840　　防御力:120

本关注解:到了这时,相信你的大将们已经升级到一定阶段了,如果都已超过了二级 将

军，或绝大多数超过了，甚至已经有一位以上的将领已经达到了一级上将，那么玩家完全没有必要再用原来的方法升级长段了，集中火力诱敌方 将领出阵一一歼灭乃上策！

第十九章 天荡山（一）（60 回合 3000 金）

我方人物：黄忠、严颜、韩浩 每人各有 4 支部队。

敌方人物：

夏候渊（三级上将）	盾甲骑（数目：2）	捆绑手（数目：2）
体　力：1400/1400	体　力：3900/3900	体　力：3900/3900
攻击力：280	攻击力：1040	攻击力：1820
防御力：140	防御力：910	防御力：520

张　颌（一级大将）	盾甲骑（数目：4）
体　力：1350/1350	体　力：3900/3900
攻击力：270	攻击力：1040
防御力：135	防御力：910

夏候尚（一级副将）	校刀手（数目：4）
体　力：1050/1050	体　力：1800/1800
攻击力：210	攻击力：540
防御力：105	防御力：360

杜　袭（三级将军）	连弩手（数目：4）
体　力：1100/1100	体　力：2600
攻击力：220	攻击力：585
防御力：110	防御力：130

第二十章 天荡山（二）（70 回合 3000 金）

我方人物：黄忠、赵云、张著、张翼 每人各 4 支部队。

敌方人物：

徐　晃（一级大将）	盾甲骑（数目：4）
体　力：1350/1350	体　力：4500/4500
攻击力：270	攻击力：1200
防御力：135	防御力：1050

慕容烈（三级大将）	绊马手（数目：4）
体　力：1250/1250	体　力：4500/4500
攻击力：250	攻击力：1500

防御力:125	防御力:600

张　颌(二级上将)	盾甲骑(数目:4)
体　力:1450/1450	体　力:4500/4500
攻击力:290	攻击力:1200
防御力:145	防御力:1050
焦　炳(二级大将)	捆绑手(数目:4)
体　力:1250/1250	体　力:1250/1250
攻击力:250	攻击力:2100
防御力:125	防御力:600

第二十一章 取汉中(一)(50 回合 1000 金)
我方人物:黄忠、赵云 每人各 4 支部队。
敌方人物:

徐　晃(二级上将)	盾甲骑(数目:4)
体　力:1450/1450	体　力:3000/3000
攻击力:290	攻击力:800
防御力:145	防御力:700

王　平(一级大将)	投石车(数目:3)	棍　手(数目:1)
体　力:1350/1350	体　力:2000/2000	体　力:1000
攻击力:270	攻击力:1000	攻击力:400
防御力:135	防御力:2000	防御力:200

第二十二章 取汉中(二)(80 回合 3000 金)
本关注解:恭喜大家,同喜同喜!咱们已经到了最后一关了,在进这关之前,你是否将身上上万的金买成大还丹呢?记住,千万别去与敌方的部队纠缠,老方 法诱敌方将领出阵,让我们用干掉一个倒下一片的战术迎接爆机画面吧!
我方人物:刘备、诸葛亮、刘封、张飞、魏延、马超、赵云、黄忠、吴阑、王平 每人各 4 支部队。
敌方人物:

曹　操(三级中郎将)	投石车(数目:4)
体　力:1800/1800	体　力:2200/2200
攻击力:90	攻击力:1100
防御力:55	防御力:220

曹　彰(一级上将)	盾甲骑(数目:4)
体　力:1500/1500	体　力:3300/3300

攻击力:300	攻击力:880
防御力:150	防御力:770
许　诸(二级上将)	盾甲骑(数目:4)
体　力:1450/1450	体　力:3300/3300
攻击力:290	攻击力:880
防御力:145	防御力:770
庞　德(二级上将)	盾甲骑(数目:4)
体　力:1450/1450	体　力:3300/3300
攻击力:290	攻击力:880
防御力:145	防御力:770
夏候阑(一级大将)	连弩骑(数目:4)
体　力:1350/1350	体　力:3300/3300
攻击力:270	攻击力:550
防御力:135	防御力:25

OK,一切搞定。笔者列出以上数据只是让玩家有更多的了解,知己知彼百战百胜,但不意味着只有上述方法才能通关什么的,每个游戏者都有自己一套对敌的方法,笔者也不敢妄自强加,所以在前述内容中也仅仅是列出数据而已,除了对极个别的地方作了注解外都只是列数据而不加注解说这关要如何如何过,没有必要这样做,不是吗？如果还有没有详述的地方还得请各位看官们原谅。

其实在《三国英雄传》中还有许许多多的BUG,明眼发现这些BUG,并好好利用它们对通关很有帮助,就如前面讲到的"移形换位大法"、电脑敌方索敌AI不高,如前方有一大山或大河拦路就无法找到前进的方向,就会原地转着。另一个笔者重点提到的BUG就是游戏存盘方式,相信各位不难发现在这游戏中加入了一个AUTOSAVE的选择,开启它,如果当你遇到在规定回合内没有达成胜利条件的话可以读出AUTOSAVE,你会有惊奇的发现的！不能再讲了,还是将更多的惊奇留各位玩家的好。

哦对了,你是否觉该游戏中的电脑NPC有点太强大了呢？如果你想以牙还牙组建超强军团的话就请认认真真读读本文的结尾:

超强军团组建方法(你是否感到这几字在发光呢?):

1. 使用PCTOOLS V5.0。

2. 记下要变化为强人的将领所属经验值,并储存一个名为SUPER的进度。

3. 用任何数制转换工具将该值转换为16进制。

4. 然后进入《三国英雄传》SAVE子目录,找到SUPER.GAM文件,用PCTOOLS(F)功能查找到 转换后的16进制值,再(E)进入编辑模式,再对照后表中给出的数据——

修改吧！注意：当一个10进制数转换为16进制数后，每两位数的前后顺序要交换！例如：
30000 ——==> 7530 ——==> 3075
^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^

10进制 16进制 正确的表达数

如转换后的16进制数不足2N位时，要在数的最前加上一个0

例如：999 ——==> 3E7 ——==> 03E7 ——==>E703
^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^

10进制 16进制 加0补位 正确的表达数

在*.GAM存档文件中存放着每位将领的一切属性值和物品状态，它的摆放位置见下：

经验值之后第15、16个字节为攻击力。

经验值之后第17、18个字节为防御力。

经验值之前第16、17个字节为体力值。

经验值之前第26个字节为计谋等级。

经验值之前第43个字节为职位等级。

职位等级从00——2A

如果该将领身上还有物品，可从下表中先找到物品的位置，再一一修改为你所满意的好东西，但得注意，物品只能有多少改多少，例如原将领身上只有一件物品，那么也只能修改一件物品来代替它，所以想多来点好东西，就必须先得在将领身上多放点不同的物品才行！

物品在存盘文件的代表方法：XX00YYYY（XX代表物品代码，YYYY代表该物品个数）。例如我们要将已知有的2个(百灵果)改为999个(大还丹)：先从下表中代到(百灵果)代码－01，然后将(百灵果)个数转换为16进制02，再找到(大还丹)代码09，将我们要改为的“999”个然后换为16进制E703。然后再用PCTOOLS (F)功能查找。笔者建议当提示找到数值时，别忙按(E)编辑，再继续(G)查下去，看还能不能找到，这样做是以防在该文件中有多处相同的数值，盲目修改之后会劳而无获，最好是看看提示找到的这个数值是不是在本将领经验值所在DISP区。一切没问题后，(E)编辑，将01000200改为0900E703……F5存盘退出……搞定……回到游戏中……哇！999个(大还丹)，爽死了！

物品、道具代码一览表

止血草 00	精钢战盔 14	医疗书 28
百灵果 01	虎贲战盔 15	埋伏书 29
天堂花 02	百胜流云盔 16	伪装书 2A
青龙草 03	黄金龙王盔 17	诈死书 2B
八参果 04	天威万里盔 18	苦肉计 2C
续命草 05		诈降书 2D

回力丹 06
玉虚丸 07
玉转丸 08
大还丹 09

玄铁长枪 0A
偃月大刀 0B
追风戟 0C
丈八蛇矛 0D
开天斧 0E
流星双股剑 0F
紫电大刀 10
三尖两刃刀 11
金蛇剑 12
千人斩 13

铁锁甲 19
紫玉精钢甲 1A
玄金锁子甲 1B
霹雳金风甲 1C
太极龙吟甲 1D
黄骠战马 1E
天池战马 1F
黑风战马 20
罗汉驹 21
豹头驹 22
白云驹 23
卧龙驹 24
千里战驹 25
迅雷战驹 26
无影战驹 27

减灶计 2E
增灶计 2F
激励书 30
谣言书 31
自相残杀计 32
火攻 33
水攻 34
风暴书 35
暴风雨 36
暗渡陈仓 37
调虎离山 38

好了,愿笔者这点随游心得能助各位玩家一臂之力,咱们下次再见!

第 6 节　天煞——地球反击战

"至少有一千五百座活火山遍布全球,举世皆知,但至少还有一座我们一无所知……欢迎光临洛杉矶……我全身被烧着了……祝你沿途愉快。""1997 年爆发到香港…… 你认为我们已把外星人消灭了?你认为全世界从此安然无恙?你的想法大错特错了……《天煞——地球反击战》即将在 PLAY STATION、世嘉 SEGA SATURN、WIN95 CD-ROM 与你全 面接触,'霍士'互动游戏最煞巨献,切勿慌张,'天煞'即将杀到。"

以上就是我在看《天煞》这部 96 年世界最卖座的电影之一 的 VCD 版时看到的开场白,在看到开场那两句时我完全不知所言什么,直到最后那"《天煞——地球反击战》即将 在 PLAY STATION、世嘉 SEGA SATURN、WIN95 CD-ROM 与你全面接触,'霍士'互动游戏 最煞巨献,切勿慌张,'天煞'即将杀到。"不由明白了一切,这是广告,这是 FOX 公 司在吊各种游戏好爱者的胃口,以上三种游戏机可以说是当今游戏世界中最火爆、上 机率最高、售机率最高的机种,也就是我们常说的 PS、SS、PC。

其实在说到 PS、SSXX 什么什么时我已经打内心盼望着,也算准一定会有 PC,果然在最后看到了有关 PC 的信息,但是一句"WIN95"……我的心已经凉了一半。为什么?大哥,WIN95!咱们先不用说内存要多少多少,光对 CPU 的要求就足以让我们这些还在"异次元里半烧"的玩家伤心的了,没有 Pentium100 别想让 WIN95 顺利的跑起来。再回过 头来看看内存方面,我一直用 Pentium100/8 兆内存上"瘟酒屋",经常……哎! 伤心的 事不用说了!

可是尽管如此,我还是一直在留意市面上的游戏信息。不久后的某日某时某 分某秒,我在某市某区某街某段某商场某处看见一个游戏:"天煞——地球反击战"双 CD。这算什

么？这么快？不可能吧？我用怀疑的眼光仔细打量了这套光盘，完全看不 出什么与电影不同的地方……突然一个公司商标制止了我掏腰包(自己的)的手——Virgin，不对！预告中的游戏是由 FOX(霍士)出品的，不是 Virgin。陷阱，好可怕的陷阱，差一 丁点我那颗容易受伤的心又将惨遭蹂躏，如果不是我细心一点，已经被这东西骗去了 我纯真的感情……我愤然离开了……。

时间向后推至今，我都没有忘记那个“假打”“天煞”，同时也暗庆自己当时没 有上当，因为该游戏实在是很够烂的。

3月26日，天气晴，时辰已近正午。急促的电话铃将我从床上推起来，电话的另一 头传来断续的声音，很显然此人跑了很长的路才找到电话打给我：“红色警报！魔兽 重返地球，超时空要塞征找毁灭战士，重建无悔十字军，架驶 F－16 展开地球反击战。”“你打错了，这里没有毁灭战士！只有卧龙传！”刚刚睡醒的我此时完全没有懂朋 友的“音乐”，转身继续与周公对奕将族Ⅱ……猛的，半梦半醒的我想起了点什么。密码，这是有关新游戏的密码“我真是个猪头！”我不由狠骂自己“一定是与阿猪处久了才 这样，XX 的！”。此时在床上的我只想着一件事：“朋友，再来一个电话”……然而电 话在很长的时间段里没才响起……也许是等久了的原因，我两眼皮也烦了，不安份 的打起架来……大概 30 分钟后，急促声再次响起，不过不是电话，而是有人在敲门，也 许是他……“我就知道你一定还在魂牵梦绕，这才直接跑来。”

时间过却了 1 小时，此时的我已经打开了电脑坐在屏幕前，光驱中已让放好了刚 刚“抢”来的“天煞——地球反击战”。这次没错，包装上清清楚楚地写着(FOX)出品，这已经让我放了半边心。另一半？还没呢！毕竟那个 WIN95 问题还让我不放心，8 兆内 存能否运转这 97 年 FOR WIN95 的 CD 游戏，那张 NBA'97 至今我还只能看看封面而已……WIN95 START…… AUTORUN……游戏画面弹出……INSTALL……此时的心已经紧了……You have less than the recomended minimum ram available INDEPENDENCE DAY may run slower that normal on this machine ……FOX 真是大人又大量，为我们这些 8 兆内存的老者保留了最低要求，速度低点没关系，咱将分辨率设为 320X200 就行了，毕竟 该游戏采用了 DirectX 软图形加速技术，解决了我们这些还没有 3D 图形加速卡的“发烧”友的老、大、难问题。这下心的另一半也放下了，不过我也下定了决心升级了。

就这样，我将要用我这台没有 3D 图形加速卡的 8 兆内存 P100 机器进入了游戏世界，借着 320X200X256 的图形模式架驶 F－18(?)，向着那些 E. T. 狂嚷道：“Hi，boy. i come back……”

在进入游戏之前，先在 Fox 游戏任务栏中找到 INDEPENOENCE DAY SETUP UTILITY 栏，这是设置游戏有关硬件的系统，特别是有着高档发烧设备的玩家最好是到此一游。其中值得提出的是：

SOUND QUALIEY 档中有着这样两种选择：

11 kHz MONO (单声道)

11 kHz STEREO (环绕立体声)

什么意思这就很简单了，想在这种飞行游戏中享受立体声的话就将状态点选到 11 kHz STEREO 栏吧，很爽的！这点，现在大多数玩家的声卡都能做到，只要能支持 SB16

就行。

DOPPLER 档中还一项功能没有被开启，默认是 OFF。这是给那些能支持多普勒解释 系列的超高级发烧友们准备的，这种 DOPPLER 到底有多棒，我心里十分清楚，我已经开 始筹划着抢"光头银行"了，好将搞这东西搞到手。嘿、嘿、嘿……

RADIUS 档中的那些可选可不选，在游戏中的感觉不大。

把这些游戏之前的工作做完后终于进入了游戏主菜单：

SINGLE PLAYER（单人游戏）

MULTI PLAYER（多人对战游戏）

OPTIONS（游戏设置）

EXIT（退出游戏）

我没有选择 SINGLE PLAYER 进入游戏，而是进入了游戏主菜单中的 OPTION。因为长 久的游戏经验告诉我这很重要。果然，这里暗藏乾坤：

在"Player name" 一项中用左、右方向键调节输入了我的姓名代号：Eagle。

然后再在 OPTION 中的（CONTROLS）档中找到了操作方法：这里有着 SINGLE PLAYER 与 HEAD TO HEAD X 两种游戏控制方法，HEAD TO HEAD 是指对战，也就是 MULTI PLAYER 下的 控制方法，两者大体相同。

记得电影中那些英雄们只花了短短的数小时就学会了驾驶 F－18，当时看着觉得有点神奇，认为这是老 M 们在自我吹捧。没想到这种观点是错了，我真的错了，因为这根 本就不难学，我也只花了 1 分钟就学会了所有的驾驶技巧：

虽然可以让我任意改动所有的操作键，不过我这支懒虫根本就没动它们，保留了 所有的默认操作键。

FIRE BULLETS （机炮）	CONTROL （CTRL 键）
FIRE MISSILE （火狐导弹）	SPACE （空格键）
BONUS （特殊物品）	W （游戏中会有些救命的特殊物品出现）
MAP （地图）	M （如果方向感差最好在游戏中打开）
AIR BRAKES （空中刹车）	S （顾名思意，将飞行速度降到最低）
THROTTLE UP （节流阀）	A （增加飞行速度）
THROTTLE DOWN（节流阀控制控制）	Z （降低飞行速度）
CAMERA （视角模式）	C （用不同的视角模式，可分为： 后视式，身处稍后偏高方向的视角； 坐舱式，身临飞行之内； 追踪式，只视角盯住锁住的目标； 联络式，看看同伴的飞行动作和位置。
ENABLE ROLL （滚动机身）	E （没试过）

花上 1 分钟学完这些之后，我还是没有进入游戏！?。因为该游戏支持游戏摇杆，所以我还得退回到 WIN95、进入控制面板中找到摇杆的图标，设好了我的四键摇杆，并 调节好了 X、Y 轴至中心不动为至后这才进入游戏之中：

SINGLE PLAYER……START……

场景:月球

事件:标志碑上写着“我们的一小步,人类的一大步……”,突然出现的阴影慢慢 地吞没了这里所有的光明……

哇!整个电影情节,这应该是绝对原版的电影画面片断。整个游戏的故事场景事 件都是以这种互动式的电影片断实现,如果将这游戏从头玩上一遍的话,已经是又看 了一遍这部好莱坞 96 大片了。

其实这游戏最吸引人的不是这已经看了不知多少遍的电影画面,而是游戏中那种对立体声气氛的营造。微微地闭上眼欣赏一下吧,完全能感受到不同的飞行器从 身边飞过,敌人飞机掠过的风声很快的起伏、风形成的声浪很响,自己的这边的就稍 弱些了。子弹对机身的撞击、出艄的导弹,甚至能听出在空中有着无数的子弹、导弹 在碰撞或者已经击中了锁定的目标,有无数的飞行器在追逐,相互进行着生与死的较 量。不用怀疑,这一切真的能用我们自己肉身凡胎的耳朵听出来!

音效?FOR WIN95 的游戏在音乐、音效方面难道会差劲?更何况这游戏已经明确指出了支持这个发烧设备、那个发烧设备,觉得音乐效果方面不爽就只有一个原因:咱 们的小花“鸡”还没长成熟!

其次就是游戏画面。我是没有福气,没有一块 MMX……不过就这样,我居然还能 找到美国那个著名的什么来着的大峡谷、自由女神像、帝国大厦等等建筑物,不过我 想肯定没有 Bill 的王国——微软大楼,否则这游戏别想在 WIN95 上跑了。

有关游戏画面、音效方面我只能谈这么多了,因为从我的机器上也只能见到、听到这么多的东西,但就个人看来这已经足够让我提起兴趣玩上一个通宵的了。不过 我得说清一点,这游戏对于那些喜爱并看顺眼了 EF－2000、AFT、F22 这样飞行游戏的飞 行迷来说,这个游戏完全算不上什么。为什么?因为本人生平可算玩过游戏无数,但 架驶过的飞机却是屈指可数:F－22、飞狼大战阿帕奇、阿帕奇直升机、终级速度以及一 个不能算飞行游戏的飞行游戏——星球大战之绝地大反攻系列仅此而已。玩过这些游 戏的朋友都十分清楚地知道这几个游戏的操作之简单,键盘控制键少,大多一个摇杆 搞定。这对我这样的飞行小鸟来说真是天大的福份,不用手忙脚乱的一手压住键盘,一只手虐待摇杆……。

不知不觉竟然进入游戏之,已身在 F－18 机身中……前面有架敌机……“小子别跑”……

Locked……“Hi,boy,you died”……“EAGLE ONE ,FOX－TWO!”……雷达显示在我机后迅速向 我靠拢的不明物是什么?敌机,有这么快?不会吧,足足占了我雷达屏幕三分之一,有这么大吗?……天啦!敌机群!!……“走开,走开,123,456 方位那边有几架 F－18,他们的导弹已经完了,你们去打他们,众兄台意下如何?”……Game Over……紧张心慌 之中我竟然忘了要对他们说 E.T.语,错就在我在选择游戏难度时选成了…… 。

我这才发现敌人的飞行器有多么的强大,而咱们的……

敌人架驶的是 AGILE FIGHTER CRAC－3 型快速反应型战斗机:

AGILITY(敏捷度):19 点

DURABILITY(机壳强度)：10 点
STEALTH(反雷达能力)：7 点
哎¯ 总比电影中那种受保护罩保护的不死无敌好！

先看看咱们的 E3 预警机：
AGILITY：5
DURABILITY：4
STEALTH：3

然后再是战斗用的 F－18：
AGILITY：10
DURABILITY：12
STEALTH：15

这种空战简直就是小鸟捉老鹰！虽说 F－18 的综合指数高于 CRAC－3，但是咱们的飞 行速度远远比不上人家。如果距离远上一点，导弹还没追到他已经跑出射程了。

游戏以任务的方式进行，一开始好象就已经到了电影中最后的任务：破坏、歼敌，已经这几关我玩下来都是在不同的地方，干掉部署在世界各城市上空的外星人空中堡 垒，也不知对不对，这得继续游戏才知道了。

ET 的飞行器一般不会是完成游戏的重点，因为他们是打不完的，不过我觉得这 种东西还是越多越好。因为在游戏中每方的飞行器都有一定强度，不是一中弹就机毁 人亡的那种，因此场景中有着许许多多的补充性物品，象加血(飞机强度)、加导弹、各种值全满等等物品。当然这些物品有用完之时，不过游戏提供的额外的帮助，那就 是每击落一架敌机就会随机的在该敌机爆机或堕毁的地方出现一种补充性物品，有点 多劳多得反对大锅饭的味道。记住：虽然 ET 的飞机强度很大，不过还没有咱们耐打。他们用的只是一般性的机炮，而我们一出场就有 20 发火狐导弹，只需二颗就可送他们 回老家。相信你不会去思考一架 F－18 竟能带 20 枚导弹这样的问题吧？

游戏任务大多与 ET 超超超级飞行堡垒有关，因为就我目前过的这几关来看都是先破坏那里的射线性攻击武器，也就是雷达上显示黄点的东西，这种东西在堡垒的底部，视不同的关卡数目也不断的变化，或多或少。然后才是最后的重头戏：干掉藏在堡垒 中的那个大型毁灭性冲击波发射器。在一一排除掉射线性攻击武器后它才会出现。

还记得"特殊物品"吗？每完成一个黄点射线武器的毁灭就会出现一个特殊物品，一架飞机最多能带 2 个，作用嘛……有机会自己试试……。不过得提醒一下，这种黄 点射线武器的攻击力很强，发射概率也很高，每每都是二个一组并排在堡垒底部。远 程锁定然后连发两枚火狐、降低飞行速度、等那两枚火狐击中目标后马上锁向另一边 的那个，连发两枚火狐、降低飞行速度、等……调节好高度与速度，这些也许是拿 到特殊物品不二法门。

看过了电影的人都知道外星人这种飞行堡垒有多大，所以在游戏中打开地图也很

重要。不要期望这种地图会全盘托出所有地型，地图模式实际上也是雷达的一种，有 一定范围，所以高度的投入，加上对地型的观察才不会令你失去方向。要知道，咱们 要么是在整个洛杉机城上空作战，要么是在费城上空或者别的什么地方。

这游戏还有一个特点就是充分让玩家感受到"地球反击战" 这个词的份量，绝不 是只有你一架飞机独立作战，有着其他友军。同时音效语音方面也加入这么NPC与游戏 者的随机交谈，帮你打掩护、当马前卒等，诸如：当你被一群敌机猛追时你先会听到 身后一阵阵爆机巨响，有自己人的，也有敌机的，反正活着的是你，同时从通话器中 会传来"已经安全，放心执行任务"这类的话，当向敌方主力武器进攻时，只要发射 了第一枚火狐导弹，就会看到一堆火狐导弹从不知打哪冒出来的F－18飞机群肚腹下射 出，同时还会听到一片"EAGLE－TWO、FOX－THREE"、"EAGLE－NINE、FOX－TWO"之类的飞行控制术语，完全让玩家感到这是一场以已为中心的人类飞行英雄与外太空入侵者之间的战斗。

咦？此时我的电话又在响，传来的是："Hi，LQ，咱们来联把"天煞"！是啊，用 游戏中的MULTI PLAYER模式或多人共讨外星入侵者或与高于电脑的人工Ai对战当然会 另有一番情趣。

在好奇心驱使下，我打开了"天煞"的手册，就在那一刹那一种不好的预感涌上 心头……天啦，果然是这样……"天煞"已经点燃了我长期以来强压在心中的TNT："我要一定升级！!!"。正如与所有在"瘟酒屋"中的"经营生计"的大胃们一样，FOX的"天煞"也随时随地的想着如何引诱玩家掏空腰包以至割肉卖血，去玩他们设下 的"升级"游戏。因为我从手册信息中看到有关最佳环境的几个What About? 总结一了下 再加点自已的狂猜得出：要想获得这个游戏最佳运行，基本32兆内 存之外还要有能支持DirectX 3D图形软件加速引擎的显示卡，最好是能直接支持3D图 形加速带此功能的图形卡，但这样也仅能达到320X240最佳图形效果。如果想实现最佳 的640X480效果就得那种"狂烧"设备－MMX处理器，只有它才能达到游戏中那些许许多多 诸如远程透视、柔光半透明处理技术、平滑过滤器、光波处理功能等等能吃玩家肉的 新产物。

想欣赏到FOX为这游戏注入的高品质音乐效果就得有够Hi－Fi的合成滤波器、功放，超重低声最好到引起地震的音箱，当然还得有块3D环绕功能的声卡。

我还没看到支不支持VR技术，如果有当然象能高达640 * 480的VR外设是免不了的，同时此设备具备语音输入识别能力，也就是你对VR头盔中的MIC说："Fire""EAGLE1 FOX－TWO"之类的E文或某天的中文时，游戏中的飞机就会狂轰机炮，狂放导弹一样。操作手杆当然也最好是那种带有震动效果的8键器。为什么我会这样狂猜，毕竟我发现 游戏中有点这种味道，只可惜无缘一试所猜真假，哎！天理不公！

看来我得拿定主意了，为了让What About中的那些设备填满我的扩展槽，我不得不行动起来。找张纸先……没有了？这张……？先顶着用，等会儿再移一下……嘿、嘿、嘿……：

第7节　英雄传说Ⅳ——朱红雪

英雄传说Ⅳ——《朱红雪》终于在1997年的2月与中国的玩家见面了,《朱红雪》再次带来JDK音乐制作室57首能左右人类情感的CD轨音乐,请与笔者一起进入这个世界另一头的格格布世界。

前言

ESC...ESC...ESC,各们看官们,对不起,请听我说说游戏中要 特别注意的几方面事项先!

如果看官你是打死不改派的,那么在游戏中有着专为你安排的修行升级、增加金 钱的事务所,这些事务所在每一个村、镇、城、岛的酒场中,这些事务所是专接受人 民委托,出赏金请冒险者的机构,只要你能顺利的完成你接受的一种任务就可得到 当时约定的金钱,不过有时也许还会得到委托人额外给予的金钱。这些事务所的任务都 有着游戏分支的游戏剧情故事,有喜、有悲、有着爱情的真谛、有着人生的决择等等,但这些任务与主体剧情无多大的关系,可以丝豪不影响整个游戏剧情的发展,你完全 不必去考虑它过多的联系。如果不能很顺利地完成任务,也没什么,只需向事务人取 消委托事项即可,不会影响什么的。

笔者在本文中没有对这些村、镇、城、岛第一次的委托任务即其完成方法作介绍,毕竟有有数百个随机产生的任务,所以笔者想一下将所有的任务都介绍,那怕只是简 介也得让你看上几期《游戏天地》的,所以请你留意本"前言"最后第二段的说明,对你完成这些任务有帮助的!

如果你不愿意将你富贵的时间花无聊的升级与赚钱上,当然这指的是以暗器闻名天下的"游林"三大帮派——爱护皮椅门(FPE)、几打布油堡(GW)、痞赊兔儿庄(PC-TOOLS)的"游"击队员们,笔者在这里告诉大家一个不好的消息,该游戏采用了暗藏 式的升级方法,也就是将游戏中的升级经验值隐藏,经验值随着修行不断的增加,而只能让大家看见:"还需XXX点经验升级",当然这并不是说可以将这个XXX改成X就能升级的,也不能通过直接修改等级而获得各方面属性的提高。并且本游戏还采用双重交替式的升级方法,给人物设定了武功、魔法两种不同的,且不相干的经验值,就是在修行时,使用了多少魔法攻击敌人就只加多少点魔法经验值,使用几次武术攻击就只加多少点武功经验值,当然得是成功的攻击才行。每一种经验值又各管一种人物属性,武功等级的提高可以增加人物的体力,魔法等级的提高可以增加人物魔法的能力,毕竟到了后期一场战斗就是XXXX点损伤的消耗。

改,当然可以改,但是你得费点手脚才行:

首先看看人物的等级有多少,如武功25级、魔法26级,我们知道,游戏中人 物是每1000点升一级,所以当前武功的总经验值是25000点,魔法总经验值是26000点,先检查这两个值,然后再看看升级的经验与当前等级,等级增加了,就再加个1000点就行。这时我们看看武功还需300点升级、魔法还需500点升级,那么其时的经验总值就是25000

+1000－300点，魔法就是26000+1000－500点，如果此时等级已经发生变化，就是25000+N*1000－300、26000+N*1000－500……

无论你是打死不改派还是疯狂修改帮的，笔者提醒各位一句，别看前面的敌人不怎样，可是最后几个要KILL的敌人不是40级以下人物玩的！

还有，等级高了并不代表着所有属性都可以增加，在游戏中的各大小地方有人的地方有着魔法协会与武术协会，只有让他们让可了你的等级才可增加人物某方面的能力(玩家自行选择)，也才可以学到更高、更猛、更完美的魔法。

再对打死不改派的朋友私下讲几句，在游戏中有数位可以加入你队伍助你作战的NPC修行人物，他们各有着一套自己的专长，也有着在游戏中特殊的地位与作用，在接受任务后最好是到事务所门外的情报员那里打听有关任务情况，因为有时某些任务需要这些特殊人才发挥特殊作用。完成任务后可随便在任一城中的事务所领取报酬。朋友们，记住笔者最后这一句不得不说的话，本游戏没有提供即时存盘功能，只有两种方法存盘，一是在酒场二楼的旅馆、二是使用一种叫"帐蓬"的物品，此物品作用很大，在存盘的同时有着全恢复生命值、魔法值、解毒、清热去火的功效，是游戏天地之必备良药，使用方法请遵说明书。

这是发生在格格布世界927年的事，在这个世界里存在着三种不同的魔法体系，由于体系的不同以及人类自身的原因使得每个人一生只能修习一种魔法体系，也就是具备强大攻击性的黑魔法、能救死扶伤的恢复系白魔法、可以即时召唤精灵加入战斗提高作战能力的精灵系魔法。此时的格格布人民已经有着自己的信仰，分别奉供着天界被称为邪神的欧库托姆和被称为正神的巴鲁垛司，也因此使得两个信派的人们长期来争战不已，同时在信族之间流传着一个有关邪、正两神的传说……

亚宾，17岁，有着一段伤心的记忆，在他的童年时，雷慕拉斯爷爷教了他自己的喜好三大魔法之一(玩家自选，笔者在这里建议你修习黑魔法)。这年，长期照顾他、养育他、教他生存之道的三大贤者之一的雷慕拉斯长老病逝，临终前告诉亚宾他那自幼失散的妹妹藏身在奇布里村外的三大贤者中的另一位狄那凯老者那儿。拜祭了长老的墓坟后，亚宾走出观景小屋向南展开了他寻妹的冒险旅程。

亚宾顺着凹下的山道来到了同穿一条裤子长大的好友麦依居住的"乌鲁特村"，过桥后在下方的麦依家未见着麦依，只知他出门去玩了。在麦依家左面出口处的的桥上找着了麦依，真诚的友谊使得麦依自愿跟着亚宾寻妹。向麦依父母告辞后来到了村正中方的村长家，与村长一阵闲聊之后，走时别忘向村长索要珍藏在他身后宝箱中的格格布世界地图，这对今后的行程大有帮助。

出村西一路向西行来到了非尔丁城。

经非尔丁东北门在通向奇布里村的路上，麦依救下了被怪物袭击的少女雪依，她正是奇布里村的，并约定到了奇布里村一定要去看她。穿过奇布里村再通过森林来到了狄那凯老者居住的贤者居，不巧的是狄那凯此时不愿见任何人，无耐只好调头欲回行，这时那个名叫仙娜的守关少女追来说狄那凯的助手罗蒂丝想见见亚宾。罗蒂丝告诉亚宾现在的狄那凯正在闭关修行，不过当罗蒂丝知道亚宾来的目的是找他失散的妹妹艾依梅后指引亚宾经书房到屋后找巴斯达。屋后，好像家狗对巴斯达表示不友好，难道巴斯达

不是……在巴斯达的带领下在关里见到了狄那凯老者，不过狄那凯老 者满脸的颓丧……原来罗蒂丝与巴斯达是邪教的信徒，已经用仙娜的安全要挟了狄 那凯让他交出艾依梅，正在亚宾为难的紧要关头，那支家狗冲来赶走了罗蒂丝两 人，救出了受困的狄那凯老者。

狄那凯告诉亚宾，艾依梅已经早在时前已经被他藏到培奈奇修道院去了，亚宾不 想在这里多留，马上告别了狄那凯起程。

回到奇布里时，麦依没忘与那位雪依少女的约定，在村北方家里拜访了雪依一家人，受到她家人热情的招待……返回了非尔丁城，如果有兴趣可以从城中地下道进 入皇宫一瞧。由非尔丁刚走到伯伦城口时，迎面冲来一个老者，嘴里叫着出事了，原来正是那要挟狄那凯老者行事失败的罗蒂丝两人，它们再次要挟这里的村民交出刚来的 亚宾，不过这次由于他们内部发生争执再次失败，当麦依走近被挟持者一看，又是雪 依！只是这次她已经昏过去了，好心的村民收留了她。

出门继续向西穿过波雷亚桥没多久就到了新伯伦城。

等亚宾一行人赶到了西部的修道院时那里已经被邪教众毁了，在正堂中见到了欧蕾西亚院长，才得知艾依梅又一次避过了，目前正在向圣地巴鲁库特赶路的途中，欧 蕾西亚院长指出亚宾得赶上艾依梅然后合力将他们各自保管的神宝带到巴鲁库特将给 那里的贤者，然而要去巴鲁库特得先到拔娄西亚乘船，由于那里是开定期船，也许如 果动作快点还可以追上她。

赶向拔娄西亚必须先回到新伯伦城，回到城门时亚宾与麦依看见了一个杀气很重的男子，只是一晃就走开了，谁也没多注意。出北门正欲赶路，只见城门口有三个少 女在议论着什么，其中一个看见亚宾一行的到来，认出了是冒险者，请求到山葡萄森 林去解救村中失踪受困的少女。虽说目前亚宾的时间很紧，但是这种人 家上门请求力所能及的事是不好意思拒绝的，在去花园之丘的途中转北进入到森林，在森林稍入一占的西部找到了那个失踪的少女，麦依再次吃惊，又是雪依这个痴情的 少女！？

救回了雪依，村长夫妇代替麦依他们照看着雪依，而麦依与亚宾不得不离开雪依 继续上路了，长途跋涉来到了格格布世界的工业重城——吉亚。

分支剧情 1：到西北方溶矿洞口接受拉布里的委托，向管理人员传达里 5 个机器 操作人员的工作情况可得到 500 两。

分支剧情 2：直接到西门欲出城。

（笔者注：在今后还会出现这样的分支剧情，但对整体游戏而言没有影响。）

当亚宾正准备出西门赶路时，一个叫拉布里的男人追上来请求他们这些冒险者帮助，因为有群家伙占了工厂，并扬言要炸掉。去一看才知道又是邪教的人来搞破坏，不过这次不是罗蒂丝，而是一个叫波鲁特的家伙，他是要在这里挖出希土勋章，一种 稀有的矿石，为了达到目的他已经引爆了第 5 个机器，使得溶炉压力上升造成破坏，顿时工厂里一片火海，不料人质罗卡竟是邪教人物罗蒂丝的弟弟！？而罗蒂丝也在这 时赶来，在她的帮助之下亚宾一行救出了罗卡，平安地逃到了安全的地方……继 续起程通过迪亚桥时，不料遇上格格布世界的强盗军团夏洛木山贼们，意让亚宾一行 交出 200 两：

分支剧情 1：交。

分支剧情 2：不交。

到达拔娄亚了，但是众人深知由于在吉亚溶矿事件的耽搁下已经很难追上艾依梅了，也许此时艾依梅已经乘到船到了别的地方。亚宾还是在第一时间赶到了西部的码头，在码头买了船票进入港口时亚宾看到了一个熟悉的身影："艾依梅！"可惜的是，她已经上了第一班船先走了，而亚宾他们只有等第二班……终于由于海水的原因，亚宾他们的船在海上已经可以追上第一班船，然而海盗出现了，并袭击了艾依梅乘座的那船，心急如火的亚宾得到了船长的帮助……船是追上了，可是海盗劳勒思军团捉走了艾依梅与另一女子，英雄们不得不再次征战……离久必合，亚宾终与自己的妹妹在海上经一番惊险后重逢了！但令大家惊奇的是那另一女子不是别人，正是千山万里找她心中的王子麦依的雪依。

由于刚才追得太猛把船撞开了一个洞，此时这船已经开始沉没，船长向亚宾鸣笛 发生了警告，好象一切又是那么的紧张……事情总算有了完美的结果，船顺利安全地到达了目的地——赛塔村，麦依认为可以从城镇打听到有关邪教的情报，于是决定让艾依梅与雪依在酒巴等着，自己与亚宾四下打听情况。

完事后亚宾他们在城西的酒巴找到了艾依梅与雪依二人，她们说现在城外因不知被谁放置一辆空兽车而使城里的人感到困惑，亚宾好奇地想去看看。刚走出酒巴欲向下出城时迎面走来争吵着的二人，正是为这事，麦依考虑到要去巴鲁库特还有 很长的路而且现在还有雪依二位女人，所以认为可以帮居民领走这辆车，亚宾也认为这 十分可行，于是他们出城去看车……

他们那知一场会使他们以及艾依梅、雪依长久痛苦的事正在等着他们，这一切 都是邪教巴斯达的阴谋。

亚宾一行到了城外果然看到了那辆空置着的兽车，毫不思索地就回到酒巴叫 来艾依梅与雪依二人一起乘上车向着巴鲁库特出发了。正走在途中，麦依发现后面有 车追来，是下百罗蒂丝与巴斯达二人，这一切都是他们的安排，一切都照着巴斯达的计 谋运作着，亚宾一行被撞下了车，四人昏了过去……亚宾睁开眼时发生眼前又多了 一个邪教的人——波鲁特，并且神宝已经被人拿出来放在了地上，很明显波鲁特正准备着抢这两件神宝，众人一起欲阻止波鲁特夺宝，尽管亚宾不知罗蒂丝为何要帮自己，但是还是一起作战……激斗中罗蒂丝被波鲁特施下了咒语，而麦依为了保护艾依梅也被 波鲁特的电击术击倒在一边不醒人事，经验不足的亚宾与艾依梅二人当然就更不是波 鲁特的对手了，再次因波鲁特的攻击而昏死过去……当亚宾再次醒来时发现雪依与麦依 二人不知所踪，波鲁特也消失了，罗蒂丝还倒在一边痛苦地呻吟着。此时，当年 带着亚宾与艾依梅逃出正邪战事的葛维长老不知为何到了这里，在他的帮助之下一行 来到了最终的目的地——巴鲁库特。

亚宾将两件神宝交给了目前的最高导师库洛尔，并且得知邪教要抢这两件神宝的 原因。为了阻止邪教阴谋得逞，大家决定将其他四件神宝一并收集在巴鲁库特，因为 这里有着特殊的结界，邪教是来不了的。

亚宾看过了罗蒂丝的伤势之后，从负责给罗蒂丝疗伤的帕布洛口中得知罗蒂丝的伤势已经无大碍，一段时间的休息之后就可好转。在右边厢房拜谢葛维后，葛维长老 建议亚宾在巴鲁库特四下走走打发无聊的时间。到神殿大堂正中的礼拜堂见到了一个 叫龙耶的男孩，同时也看到了那块神奇的彩绘玻璃，回到大堂从右方走廊直行来到了 最高

导师库洛尔屋里。库洛尔长老告诉亚宾为了神宝重回，这里马上将举行神宝归还 仪式，然后亚宾继续在圣堂中四下看看，不知不觉走出了圣堂，当准备走到城中 去看看时，一个僧兵上来说仪式已经准备完毕。亚宾马上回到自己的住处想告诉艾 依梅这个消息，在罗蒂丝的房中找到了她。不多久那个叫龙耶的男孩来禀告说仪式开 始了。众人欢庆在神宝归还仪式的欢乐气氛之中，此时那个不知所踪的波鲁特不 知何时现身在那块美丽的彩绘玻璃上，难道他可以穿过结界进来？

伤势还没好完的罗蒂丝也赶来了，在她的奋力帮助下，亚宾保护着众老离开了 礼堂，这时有僧兵来报说有一不名身分的红发入侵者闯入，看来事态不妙。为了 留在礼堂的罗蒂丝的安全，亚宾返回到了礼堂中，这时才知道僧兵报告的红发入侵者就 是黑暗杀手——马多姆，马多姆因与波鲁特有着不可告人的约定而发起了一场血腥的屠杀，在这场屠杀中，艾依梅不幸成为牺牲者，而罗蒂丝也再次受到波鲁特的咒语而倒下……

米雪尔感到事件的严重性决心加入亚宾队伍，这个当初神秘地阻止波鲁特屠杀并通知葛维长老救亚宾的黑暗魔法师还给悲伤与绝望的大家带来了好消息。在格格布世界里有着其他诸神的体系，就在赛塔以北的海岸有个叫特库斯的地方就是其中之一，而飘浮在那海岸的真实之岛相传是诸神纷争之前世界统治之神的住处，那里现在出现 了一种可以消除所有咒语的圣水，如果将特库斯郊外的神木树叶浸泡在圣水中便可得 到解除各种咒语的药物，这也就是解救罗蒂丝的唯一方法。这也就意味着可以通过这 个曾在邪教呆过的罗蒂丝了解更多有关邪教阴谋的事了。

由于此时已经痛失了麦依，也就失去恢复性的白魔法，所以亚宾只好在出发前专 程到城中的道具屋买了些恢复药品，然后出西门，在途中消灭掉侦察鸟，顺道来到了特 库斯村。由于神木叶是这里所有村民的共同财产，亚宾在征求这村中 8 位村民的同意 后才进入北方的神木树林。进入树林时守护员保多告诉亚宾由于这树叶会污染环境，所以每天都会将落叶扫在一起烧掉，刚才已经有村民进去做这事了，如果要想捡到神 木的落叶就得快点。

进入树林后沿着路一直走不久就看见村民正在烧着树叶，等亚宾赶到时已经晚了，树叶正熊熊燃烧着，正当众人失望之际，眼尖的米雪尔发现在村民头上还有一片神木 落叶，就这样亚宾一行人幸运地得到了神木树叶。向这村民问过之后得知可以向港口 的村民借船到真实之岛去，亚宾一行马上返回到了港口，果然借得船支出海，由于船 小所以只有亚宾与米雪尔二人出海，其他的加入伙伴暂回巴鲁库特等着。

靠着米雪尔高超魔法的帮助亚宾安全地到了真实之岛。上岛后才发现这里是一群拥有高度文明的人留下的遗迹。正前方的大门被莫名结界保护着，无法进入，不过 在大门的右下方亚宾发现一条可以进入的天然形成的路。下到洞中后从最右方 顺路而上，在倒数第一处的路口转向左到达了圣地，并成功地制成了解药。然而米雪尔 建议查查这个岛还有没有什么秘密，果然在圣水池前方亚宾 发现了一幅有趣的壁画……突然米雪而感到在这空间流动着一股特别的力量，就像 是夏路中的魔镜一样的力量，也就是一但激活这种力量就可以得到某种对未来的神论，米雪尔用自己的魔法代替了魔镜开启了神论，亚宾看到许许不可思议的事……亚宾 看到了四处不同的地方，有知道的，也有不知道的，所以两人决定先回到巴鲁库特救 了罗蒂丝再说。

可是当二人回到真实之岛港口时发现他们来时的小船不见了，并且米雪尔感到一股很强的杀气。而这杀气的来源正是那个杀害了艾依梅的乌多姆，现在也是他让船漂 向大海，仇人相见分外眼红，亚宾马上就与乌多姆撕杀开了，但是米雪尔却感到在乌 多姆的杀气中包含了一股莫名的悲伤，带着这个疑问强行用魔法将二人分开……

二人跳入水中遇上前来迎接的葛维长老，是葛维长老在海上救起的他二人。与船 上的人闲聊不知觉回到了巴鲁库特，在用圣物救回了罗蒂丝后米雪尔却向大家告别了，他说他得继续他自己的修行，并且有意回到自己的国家去看看，在他临行前好像与葛 维商议了什么。

数日后，亚宾向葛维讲述了自己在真实岛上看到的事件，并把 4 个神奇的景物描 述了一下，葛维一下就从亚宾的话中知道了并告诉了亚宾两个地名：花园之丘、企德 村，葛维建议亚宾在这段时间里不妨去看看这些神带给他指示的地方。罗蒂丝的到来 向亚宾与葛维证实这两个地方的不同之处，原来这两个地方正是统治世界的多鲁加 分散在人间的四个精灵中二个的祠堂所在地，花园之丘那个依顿祠堂，企德村那个斯 寇帝亚祠堂，而邪教早已在打这两个祠堂的主意了，原因在这两个和其他两个未知的 祠堂里有着正神巴鲁垛司分散在人间的其他 4 个神物，必须赶在邪教之前取得这 4 个神 物，罗蒂丝表示自己愿与亚宾一起去寻找这 4 个神宝，这也给亚宾增强了一些作 战能力。于是大家一起商议了行动方案，决定由亚宾与罗蒂丝一起先去已知的 3 个地点，由葛维去找那个未知的神秘墓地。

亚宾即日就作好了出发准备，临行向最高导师库洛尔告别时库洛尔告诉亚宾在这城里发现一个古文化留下的产物，是一个时空移位器，可以瞬间在巴鲁库斯、拔娄亚和非尔丁之间往返。听到这个消息亚宾当然是高兴得不得了，这样将减少许多长途跋涉 之苦，马上到了地下室中拿到了移位器的钥匙。

选择剧情产生，可以随便选择先完成对哪个祠堂的探索。由于在特库斯船小的 原因原来的伙伴离开了队伍，此时有必要去找回两人加入增加作战能力，同样他们 的所在城市可以从城西处的情报屋处得知。

另外，原负责守护祠堂中神宝的诸精灵由于受到了邪教魔法的污染已经渐渐迷失了本性，亚宾一行只有战胜这四位精灵才能解救被污气所困的 4 位精灵，进入祠堂前请量力 而为。

剧情 1：企德的斯寇帝亚祠堂。

出西北城门来到了企德村，在村中长老家里打听到要去祠堂必须得有斯寇帝亚的女巫引路开启通往祠堂的秘道，虽然女巫已经过世，但是她有传人就是邻屋的沙利奴。亚宾向沙利奴借来了有关神的书，罗蒂丝认为可以从书中找出一丝线索，然而沙利奴却告诉亚宾一行这是不可能的，因为她知道要进入祠堂必须得有圣水晶，但这圣水晶很久之前就已经被前人装入宝箱沉入摩西湖中下落不明，只留下一把打开宝箱的钥 匙，并把这钥匙交给了亚宾。

从长老家下方来到了亚宾在神论中见过的水中城，不对！这不应说是水中城而应 说这根本就是一艘船，只不过是一艘很大的船罢了。船长奥可肯得知亚宾来是为了找 到圣水晶进入祠堂后表示愿意相助，马上开船向湖中出发。期间亚宾拜见了这船上的 每一个

船员和船上居民，了解了有关这湖和村子的传说，然后找到奥可肯欲正向 他询问有关事项，但是此时船员来报说湖水水流不平定且有异常，这样船不得不回到港口等湖水平静。

亚宾再次找到沙利奴，这时沙利奴告诉他们她的妹妹利塔不知跑到哪里去了。一会儿，亚宾终于在巨船南端找了利塔……要回到港口时，亚宾随便问了一下奥可肯船长什么时候能再次出湖，船长的回答是现在！船再次向着湖中开动了，亚宾又一次四下看了看船，当走进奥可肯左下方船员室内与一船员攀谈时忽听到奥可肯大叫说舵失灵，此时船上人包括亚宾与罗蒂丝都看到在湖中出现海怪…… 虽然赶走了怪物，但是这又一次不得不使船回到港口。亚宾心急如焚，与奥 可肯一起向村长商议着如何办，村长主张放弃，而奥可肯主张从海怪手中夺回自己的 湖，正当大家争论不休时只听到沙利奴惨叫了一声，赶过去一看才知道利塔在船上玩 时被海怪捉走了，这使得亚宾与奥可肯坚定了向海怪开战的决心。

亚宾在开船后来到了船南端，看见利塔那只小猫也在那里不知在张望什么，猛 地有船员发现了海怪，一下紧张起来，然而此时不可思议的事情发生在了沙利奴 身上……在神的指引下众人从湖中取起了装有圣水晶的宝箱。从沙利奴口中得知刚才 神明告诉她祠堂有难，亚宾马上用钥匙取出了宝箱中的圣水晶，由村子北方的拉古斯 森林到了祠堂秘密入口前，正中的地面陷下显出了一条通道。

进入通道后沿着路由左向上走然后转右，在向右延伸时会看见第一处向上的通道，由此向上行走直线到顶，再后退一屏就看到那可以向右行的通道，一直穿过它到达了 斯寇帝亚的祠堂前，使用圣水晶打开门进入里面，解救斯寇帝亚后得到巴鲁垛司神的 右脚——帝雷布神宝。

剧情 2:花园之丘的依顿祠堂。

由移位器经拔娄亚来到了大溪谷中的山洞中，在这里本有一条直通山顶花园之丘的捷径，如果以前已经去过花园之丘可以走，如果以前没去过花园之丘也不妨去试试 运气，即在进入大溪谷中的山洞后通过右方的升降石直达山顶，不行的话就只有老老实实一层层爬上花园之丘。

在花园之丘正中心的秘道口处，从秋思口中得知北边的祠堂有秘密入口，从在武术协 会屋上方的麦卢库处得知在神殿中的是雷多，神殿由雷多守护着，而雷多正是 镇长的儿子，从镇长那里得到有关神殿更多的信息。

从镇长家出来后，在眼前的水道里发现了片纸，像是影像中看见的那样，亚宾捡 起一看后明白了……从镇长家一路北上到了圣地，只见东北角的空地上坐着一个人，正是亚宾在影像中见过的那人，也就是雷多。亚宾将片纸贴在雷多的额头上后雷多醒 过来了，雷多已经知道亚宾就是要收回巴鲁垛司神灵魂的人，同时开启了通向祠堂的 秘道。

进入秘道后顺路经第一处可向左、向上的分路向上行，再一路向左行来到了祠堂 并见到了依顿，解救依顿后得到巴鲁垛司神的右手帝雷普拉。

剧情 3:观景小屋的奈夫迪斯祠堂。

亚宾由移位器经非尔丁回到了乌鲁特村东头见到了麦依的父母，告诉了他们麦依被害的消息，然后给好友建了墓。拜别乌鲁特村回到了观景小屋，又悼念了爷爷，然 后从

屋东的稻草身上找到了爷爷当年留给亚宾的信和一把钥匙，并得知另一 个祠堂其实就在这屋的北方，而爷爷正是守护奈夫迪斯祠堂的人。屋后山边的栅栏一 处已经断开，形成一条道，从此处穿过诺特斯木森林到了圣堂入口处，爷爷的灵魂打 通了往祠堂的秘道。

进入洞中后先向左上行至最上端，然后再向右或向上便可进入祠堂之中，解救奈芙迪斯后得到了巴鲁库斯神的左手依司普拉。

剧情X：寒冰神殿（当完成前面3个分支剧情之一后回到巴鲁库特见库洛尔）。

最高导师库洛尔告诉亚宾在北方一个叫可鲁那的村里也有一个祠堂，那是诸精灵统治者多鲁加的祠堂。当亚宾来到可鲁那时发现这里的村民正受到从未有过的严寒袭击，在礼拜堂内从凌度恩老者那里得知有可能是多鲁加发怒或神殿出了什么事。

亚宾穿过村子从菜地边上的通道向北进入了寒冰神殿之中，发现多鲁加神也被莫名的邪恶魔法所咒，他比其他四个精灵还严重，已经不能打开内部圣堂的门了，在不得已的情况下多鲁加化成4个魂形向西飞去。

亚宾只好重新开始向下一个祠堂探索。

找到了三个神秘的地方，并得到其中三个巴鲁库斯神的神宝，此时亚宾想起了 葛维，于是马上赶回了巴鲁库特。葛维长老没有回来，从最高导师库洛尔那里得 知葛维长老托人带来了好消息，他已经找到了第4个祠堂，也就是那个神秘的墓地，在海那边的加纳西匹岛上，并且在普林札库准备了船等着载亚宾去那里看看。

出东南门向南方不一会儿就来到了普林札库城，在武器店旁的葛维家中找到了 葛维。葛维告诉亚宾经他调查已经证明第4个祠堂杂路祠堂就在加纳西亚岛上的墓地 里，只是此祠堂的守护者早已死去，也就是说已经无法开启秘道进入祠堂，不过这守 护女巫留下了一个徒弟名收多米妮珂，并且告诉了亚宾一段令他伤心的往事……最 后大家还是决定不管怎样也要去一趟加纳西匹岛。

从普林札库城西南港口乘船来到了目的岛，葛维建议先到多米妮珂家中看看也许能发现一丝线索。走入多米妮珂家中一瞧，葛维马上就觉得这里经常有人进出，亚宾 提出他向岛上的居民问问看有没有什么线索。亚宾问过了岛上的居民，发现根本就 没有人敢接近多米妮珂的家，根本别说进入其家了。当亚宾来到港口时，港口的居民告 诉亚宾刚刚来了一位很凶的人向多米妮珂家去了，亚宾担心葛维的安全即刻赶回多米 妮珂家里，没看到那个神秘人物而且连葛维长老也不知去向了，罗蒂丝认为葛维 有什么发现先去了墓地。

出南门穿过惜别道再过了森林向东行很快就到了墓地，可是在墓地口处那个杀手马多姆又来了，很令人惊奇的是他就是葛维长老那个已经入了魔道的弟子，因为当年 那场惨事使得深爱着多米妮珂的他与敌人波鲁特签下了约定，只要马多姆杀掉十个正 神殿的人就可以让心爱的多米妮珂活过来，如果再加上亚宾一个就刚好是第10个。此时葛维长老出现在山边，本想阻止亚宾与马多姆撕杀的他见了眼前这两对生死仇人 也只好放弃了……一场恶战之后，马多姆死了，但是他死得很开心，因为他也应该 算是一个正神殿的人，加上他刚好死了10个，虽然他死了，但是由于他的努力让自 己心爱的人走出了死门关，确实他应该笑。

进入墓地来到北边的墓地上见到了死而复活的多米妮珂，在她的帮助之下亚宾与罗蒂丝进入了通向祠堂的秘道。入秘道后先转左再一路上、右、上行即可进入祠堂内，解救了杂路精灵后得到了最后一个巴鲁库斯神的左脚依斯普神宝。

从祠堂出来时发现葛维与多米妮珂已经不在墓地了，相信已经回到了港口，果然 在加纳西匹岛港口见着二人在那里。告别了多米妮珂后葛维、亚宾、罗蒂丝乘船回到 了普林札库葛维家中商议了今后的行动方案，大家一致认为把这件先向库洛尔汇报会 得到进一步的指示。在巴鲁库斯库洛尔告诉大家一个他早就但不愿过早告诉亚宾等人的传说……

（笔者注：这是本游戏最后一处可以买物品的地方，请充分准备诸如帐逢、魔法 罩等之类很有用的物品，请将你所有的钱用掉吧，以后用上不了。）

为了格格布世界的和平，亚宾放弃了个人的仇恨到了普林札库港口再次乘船出海，经海途颠簸后到达了原本属正神殿信徒的圣地卡特多拉鲁，从船正上方凹入山谷右方的一个不起眼的山洞口进入了封印之地，进入后先顺着左方的台阶而上到祭坛前。然而 事情正如亚宾想象一样，邪教的波鲁特率领着其信徒层层阻挠，眼见波鲁特再次逞凶 时，神迹出现了，原正神殿的高导师裴利贤者的灵魂出现封住了波鲁特的魔法能力，赶 走了波鲁特一干人等。在裴利贤者的帮助之下亚宾将 6 件神宝依次放入了祭坛，唤醒了 巴鲁垛司神，得到了神灵附体的圣剑，于是亚宾马上回到最下屋用圣剑打开了台阶右 方的石门进入海底洞穴之中。

事情该有个结束了，在海底洞穴通道中顺着路上到山顶，由右向左到封印之地，只见邪教的长者贝里亚司正在那里召唤多鲁加，亚宾等人的到来好像并不能让他 惊慌。正在亚宾感到迷惑不解时，由右方山洞里邪教信徒推出两个让亚宾感到十分 眼熟的一男一女，天啦！竟是活生生的麦依与雪依！!?? 虽然他两人现正被敌人要 挟着，但是亚宾一样心中感到无比的快乐，同时心里也盘算着如何将两人救下来。正 当他觉得很难办时，贝里亚司带几个邪教的人进入了洞里……突然，一个邪教的人 向其他两个同伴实施攻势，这时亚宾才看清楚那并不是邪教中人，而正是好友米雪尔!? 在他的帮助下成功地救下了被挟持的麦依与雪依，亚宾一见请米雪尔照顾好麦依与雪依二人，自己马上冲入洞中追取贝里亚司。

不料多鲁加的心灵已经被贝里司亚的魔法污染，只有战胜它才能让他回复自己的理性。在这个溶洞中向着西北的方面走不多久进入邪教的结界——超时迷宫中，正当亚宾要进入迷宫中时，多鲁加神传来了神示指出了这个迷宫的生门所在，在多鲁加神的 指点下进入超时迷宫后先由蓝色传送点然后一路向着左或下穿行很快就通过了迷宫。

（注：此迷宫由于地图多数一致很容易造成玩家认为走回原地的错觉。）

在迷宫后的长廊上先后与邪教众、波鲁特、贝里司亚展开殊死之战，原意为已经 完结的亚宾这时才发现邪神欧库托姆已经被邪教众唤醒，等候着自己的是一场空前的 战斗……好事多磨，被封印在圣剑里的正神巴鲁垛司神的力量被释放，这是最后一仗，但也是亚宾有史以来最艰苦的一仗！

（注：请在此时准备好一大堆面巾纸，最好是在电脑桌下放个盆什么的东西 接住你的眼泪。）

有着坚实信念的人们靠着自己的不懈努力终于回复大地的和平，然而故事并没因欧库托姆与巴鲁垛司两神的战败，人类的胜利而结束，由于欧库托姆力量的消失使得原靠着这力量活着的麦依也随着力量的消失而渐渐迷失了应有意识，亚宾等人已经看到地狱之神为麦依打开了地狱之门。难道亚宾，这个麦依生平最爱的朋友就这样目送他离去，不会的……

剧终

第8节　古墓丽影（TOMB RAIDER）

前　言

本文笔者按第一人称的方式讲述，由于游戏中每一关都有若干密室，然而笔者 并没将这些密室所在地点讲出来，毕竟攻略不能全盘托出所有的地点，否则各位看 官们将会失去游戏的乐趣，但是只要玩家们细心点就不难发现，一般都在山崖上或 左右方几乎看不到的地方会有一个石室，里面放的都是一些补血、加子弹之类的东 西，但是也不尽然，所以笔者只对一两处对游戏有帮助的密室或密点作了介绍。在 本游戏中会有一些场景需来回几次，所以笔者对这些场景定义了地名，请玩家仔细 记住这些地名，不会使你在一阵“向左转、向右转”的攻略介绍之后找不着路。如 游戏角色是在战斗模式时，一但发现了敌情会自己举枪瞄准，所以如果发现 LARA 将 枪举起了，就表示一定有敌情出现，别犹豫马上开火，但是许多地方都可逃走，如 果此时玩家手中的子弹有限了，大可逃走。另外，在游戏过程中，随时随地都可在地 上或角落处拿到药包或子弹，笔者在文中就没作过多的介绍，玩家应随时眼观六 路，到了一个新地方后别急着跟随本文向后进行，多走走，所有补给品都没上限的。为了让玩家能更好的玩这个游戏，将有关的按键作如下介绍：

小键盘：

8、2、4、6：控制方向。

5：一招“懒驴打滚”，妙趣无穷，作用非凡。

0：按住再加方向键是观看模式，可以从第一人称方式观看各个不同方向的 场景，而角色原地不动。

Home：向左横移。

Enter：开火（其他功能同 Ctrl）。

PgUp：向右横移。

+：跳。

PgDn：战斗/进行模式转换。

Del：呼出菜单。

大键盘：

方向键控制方向。

Ctrl：开火，在进行模式时作捡、扳等动作；在跳跃模式时作攀、爬等动作。

Alt：跳。

Alt＋方向键：分别向各个不同的方向跳跃。

Shift：谨慎键，加上方向键一起控制角色小步进行，即使是走到高处边缘也不 会落下。

Ctrl＋↑：推。

↑＋Ctrl：爬上高台。

Ctrl＋↓：拉。

↓＋Ctrl：让角色从高处安全跳下的控制方法。

空格键 战斗/进行模式转换。

第 1 关 CAVES

某日，我受到一洋妞 LARA 邀请一道来到了一山谷深处的山洞中，刚走进去就被 突如其来的落石堵住了退路，面对着脚下一直延伸到前方的野狼脚印和阴森鬼异的 山洞不由让我打了个冷颤，但是 LARA 腰挂两把“雷洛”大口径手枪神气自如地环视 了四周后说了声：“Let's go！”再次让我点燃了男子汉英雄之火。我们顺着野狼留下 的脚印深入洞口没多久就听到两耳生风，我们二人一个旱地拔葱躲过从左右两边的墙 上射来的暗箭，再前进顺着脚印走上斜坡爬上高台，从那里的深处跳入一向下的洞口，看到前方有一道不知哪个年代留下的石门。扳下门右方的石闸进入石室中，右边的 门被人用木条钉得死死的，不过我们发现在左前方的土堆顶处开了个洞口到了另 一通道中，顺通道到了另一石室的高台上，不时听到狼嚎，而且我看到 LARA 举着 枪的手伸向了前方，几声清脆的枪响之后我们跳到了石室中，几只野狼早已死了。在这石室里有两座青黄色的吊桥，来时的是第一座，当我们从桥下攀上 第二座吊桥后，发现左方墙上有路，只不过需要跳过去罢了，这难得住我们这些天 生好手？

这里又有两座断桥，在我的帮助之下 LARA 一个箭步跳到了断桥另一头，为什么呢？因为我听到断桥下有响动，而且看到了发出响动的大家伙，你说不跳过去还等 什么！顺着另一头尽处的通道再顺着台阶过了石门，抽出枪超渡两支赶班车的野狼，然后上到右前方的高台上拉下石闸，左方高台上的门开了，跳到两高台之间的平台 上，赶紧跳上左高台进门，不然那个门会在一定时间后自动关上，到时又得再来一 次了。

过门了，顺着台阶而上别忘了抽出枪，这里应该是暗藏杀机，果然！！又是暗 箭……到了尽头中的石室干掉那只躲在石室左后方角落大嚷“欢迎光临”的野狼，在这间石室正中有几块石砖不同，踩上去掉入一洞中。这里看起来是一个古时留下 的过道，穿过石门从走廊另一头一伸出去的平台跳到了另一边的走廊上，解决掉那只从深处跑来的野狼，进入野狼出来的那个深处，拉下左面墙上的石闸，打开走廊下的石门，滑入通道中，进入石门过关。

第 2 关　City Of Vrlcabamba

过得石门来到了一处小院中，这里有几只不知饥饿了多久的野狼，可是很遗憾 的是我们并不能满足它们的要求，只有帮它们超生了。小院正中是水池，四周是一 个环形的走廊，时不时有几只烦人的吸血蝙蝠出来袭人。在走廊的某一头有一个石 闸，拉下进入一间石室里。顺着室内的木箱而上，再跳到对面的洞口上，向四周一 看知这下面也是一间石室，正中有一可能会落下的石块路，在正对方向有一个洞穴，里 面有一个救生箱。如果要拿到那个救生箱就得连续跳跃，先跳到石块路上再跳上洞 穴前的平台。落下石室中，发现一面墙上有一处墙石与众不同，可以推开(Ctrl＋ ↑) 直至可以进入另一个石室中。在这间石室里左右两边的洞穴中可以各拿到一种 钥匙，然后回到那块被推到这里来的水晶石上(↑＋Ctrl)，由此一路行进，回到了小 院走廊某处。

在水池边两石像脸正对的方向找到了一个石门，使用“Silver Key”从门旁的 孔中打开石门。进门后抽出枪射杀四只早已守候多时的野狼，径直进入前方神殿左 边的一个门。从水池旁的台阶一步步跳到顶部洞中，拉下石闸再从洞口以安全下落 的方式(↓＋Ctrl)回到神殿顶部，再下到神殿从右边的门进入那里的石室中，再以同 样的方法可以到石室顶部，但有一点不同，这里全是那些会落下的石块，玩家最 好先 SAVE GAME，并且动作要快、准。到了顶部同样拉下石闸，回到神殿，从中间的那 个门进入一个通道中，LARA 要冲，可是我一把拉住了她，因为我感到前方四周有一 股很重的杀气，但是不知为什么对方没有动，没有一丝气息，难道是高人？能习得 武林上层的“龟息大法” 的人一定不是等闲之辈，这也是 LARA 找我的原因。我们小 心地挪动着脚步(Shift＋方向)，突然……机关大动，前方出现了几把摆动的巨斧，穿过巨斧我发现每一把都有一定的规律，而且每一之间都有些许空隙……这太简单了，比起当年我在“魂斗罗”世界中助 Rambo 直冲敌军总部这根本就是小儿科嘛！

简单且顺利地通过机关，到了头到，咦？石门，那么这附近一定有石闸之类的 开关了，果然不出 LARA 所料，就在右旁找到了，拉下的石闸，可是石门没开，我 们脚下却开了个洞，从水中传来：“上当！”。LARA 差点哭了出来，还好有我这位来自 东方大国的英雄在，安慰她：“既来之则安之，明知山有虎偏向虎山行，车到山前必 有路，船到桥头自然直，山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村……”，不料她一脸茫 然地把我望，对了她听不懂，也倒是！不知我国这些古人明言当然吃亏在眼前。我 们发现不远处有光从上方照下，从那里我们浮出了水面，可是一只熊哥哥站在岸边 笑嘻嘻地对我们说：“你们来了，吃饭了吗？快上来水里冷小心着凉，来穿上我的真 皮大衣暖暖！”这个白痴，把我们人类当什么了，哪个鬼大爷才听它的去上岸去呢！如不是在水中不便将枪拿出来的话，我们还真的会穿穿它的真皮大衣！就在这里洞 口稍下一点的地方我们又发现了一条水道，从那里我们寻着光亮处浮上水面沿着路 来到了熊哥哥头顶上的第二层楼。大家准备好作战武器之后跳到一楼，在 LARA 的枪 林弹雨和我的“逍遥云步”下熊哥哥大大方方的躺下等我们剥皮。可是我们才没时间 跟它穷蘑菇，在水池的一边我们找到一个钥匙孔，将“Gold I-dol”放了进去，打开通 往第三关的门。

第 3 关　Lost Valley

我们一行到了一处溪水前，我们转向左，跳、跳、跳、跳、再跳的到了溪水上游某个地方的通道中，再顺着通道过了吊桥到了一处满是齿轮的地方，LARA 跑到左 方墙上拉下了石闸，但见齿轮群开始转了，但是只有一两个在转，我仔细一査发现 在这群齿轮里差了三个齿轮，一把拉起站在齿轮前面直说："NO、NO"的 LARA 走到了右 方边上，向下一看好像有路，果然不错，我们跳下并到了这个通道上方，在通道 另一面有东西，我们走近一看，哇！双筒来福枪！！LARA 欢喜得跳了起来，不小心 跌入溪水中，别小看了这溪水，水流速度大得惊人！我们在水里根本无法靠近岸边，只好在水中任由摆布了。一个高台跳水般地从瀑布上跃入了溪水下流的水池中，刚 浮出水面就看到在岸边有两只野狼露出"善意"地笑容，我们赶紧上到瀑布边上的一 块礁石上，抽出枪当然还有我的"神行百变"从容地介绍两只狼到地狱打工去。

进入前方不远处的山洞中，在一由右向左转的洞口，我们发现在岩石上有路，爬了上去，顺着曲折的山道下滑到了侏罗纪世界，还好这下面的地方不是太大，在这里有许多的恐龙生活着，它们见不得别的动物，所以刚一到了这里就与跑得最 快的迅猛龙撞上了，还好我与 LARA 还没完全下到地面，目前还在谷底的那个高台上，这样迅猛龙只有干瞧着挨 LARA 的子弹。看好地方，先向左行，来到一山谷下，在山 梁上横着一座吊桥，只是桥断了，还残留了些许桥木在谷下，右方是一条瀑布，突 然我们感到地在动，并且听到一阵阵沉闷的脚步声，难道是……不会吧，还真是 霸王龙前来拜访咱们来了，LARA 赶紧抽出才拿到手的来福枪连发 4 枪才解决掉那个 大家伙，不然被它咬住一口就会死人的！

从此处向左绕到了吊桥的后方，看到一座至今还保存完好的神殿，但是我们 并没进入神殿之中，因为我们在神殿左上方的山崖上发现了一个山洞，并且有渐高 的石台连向那里。我们进入了山洞中的通道，竟神奇地来到了山谷顶的吊桥一端，可是这吊桥不是已经断了吗，LARA 还带我到这里来干嘛？LARA 对我笑了笑转身经助跑向桥的另一端扑了过去，那动作简直就像在飞。虽说我身具"天外飞仙"无 上轻功可是怎能在这时候与 LARA 女子同争长短呢，这可是玩命的活儿，既然人家已 经顺利过去了，咱就不再显露身手了嘛！不一会儿的功夫，LARA 回来了，我看到她 的手中正拿着一个齿轮，原来她在桥另一边找到了它。

我们原路返回并进入了神殿之中，一阵运动之后决定到池水中洗洗身上的灰层，嘿！没想我们竟在池中右下角发现一个凹道，并又找到一个齿轮。看来所差的三个 齿轮大概都在这个地底世界里了，功夫不负有心人，我们去神殿之后，在断桥山谷下在两处相接瀑布的右方又发现了一个山洞，进入洞中深入，竟不知从那里窜出一 恐龙对我们说此洞是它开之类的黑话，我气不打一处来，眼看着就要过关你出来混什 么，是不是活腻了！在深处水潭边我们攀爬到了至顶处，拿到了第三个齿轮。

原路返回到了溪水上游那个缺齿轮的地方，将齿轮一一安放到墙上的轴承上，再拉下了石闸，一阵"轰、轰"之声后发现我们拿来福枪的那个地方的门向外打开 堵住了上游的水源，好奇之心驱使我们来到了下游那个水潭顶部搞了一次 TOP 级的高 崖跳水入了

水潭中，当我们浮出水面时竟发现原来大瀑布后别有洞天，显出一个暗 道来，难道是孙猴的家？当然这次我没说出来，说了 LARA 也不懂！

第 4 关 Qualopec

过了水潭后的山洞来到一个“丫”字形的大殿中，左方被几道门挡住，我们定它 为 X 通道。前方斜坡上明显地有陷井，不信你试试。只有绕到右方拉下墙上的石闸，打开右边通道的门，不料竟跑出两只恐龙组成的欢迎队，很费力地“接受”了它们，进 入通道之中。又来到了一个十字形的小厅中，前后左右都是通道，但是他们也有不 同之处，细心的我发现各个通道口上方的墙上画着不同的图案，我们来时的通道上 没有图案，前方通道上画的是一个像带有两个把的瓶，右方通道上画的像是一个脸 谱，左方通道上画的像是一只凤凰。

先直行进入画着瓶的通道中，我们发现墙上有石闸，LARA 伸手就去拉，我还没 来得及讲下面有机关就与她一起掉入洞穴中，一大群狼眼见天上掉下两个大馅饼怎 能不心动，可是当它们扑来时后悔了，因为它们发现这不是馅饼而是地狱来的黑白 无常。我们打量了四周，发现斜坡正中的墙上有一块与众不同，LARA 将它拉了出来，然后我使出吃奶的力将它推向一旁，露出一条通道来。我们一路跑呀，跳呀，攀爬 地到了最顶处，又看到一个石闸，不过这次 LARA 很放心地拉下了它，因为有我嘛！结 果是最先的那个 X 通道中三道门开了一扇。

从身后的洞穴安全跳下(背向洞穴然后 Ctrl+↓)，咦？又回到了使我们上当的 通道中。这次我们从那个画有凤凰图案的通道进入到了尽头，又看到了石闸一个，不过上过一次当后，我们没有急着去拉它，但是我们记住了它，并把它定为了 A 石闸，只是慢慢地走到了左方高台口向下面的厅堂看了看，发现脚底是一个小斜坡，在它 的左旁有一个门，右方和前方都有一个很高大的石柱，我们定右方那个为 a 石柱，前方 那个为 b 石柱。在右前方有一堆尖刀，尖刀上方有一个通道，看样子是我们必须去的 地方。

我们下到厅堂后进入那个唯一的门中，顺道路到了(反正不是跑就是跳)我们 刚才看到的那两个高大石柱前方的一个上(b 石柱)，再攀爬到石柱右方的通道中，顺着通道我们下跳到一个分叉平台上，向右则是回到 A 石闸，我们选择了向左行到了另 一个高大石柱上(a 石柱)，再进入右方的通道尽头，事实证明了我的选择是对的，在 这里我们发现了另一石闸，并拉下了它，发现有一个石柱向厅堂中的尖刀移动了，我们一下明白了，马上回到了 A 石闸处并拉下石闸，果然不出所料，另一个高大石柱 也向尖刀移动出了。我们从石闸右方的通道回到了 a 石柱前的平台上，跳上 a 石柱，再跳到 b 石柱上，最后一帆风顺进入了尖刀上方的通道中，拉下藏在那里的石闸，打 开了 X 通道的又一扇门。

我们回到了十字小厅，进入最后那个画有脸谱的通道中。到了尽头 LARA 生气地 说这里根本就没路嘛，可是我指了指一面墙，LARA 笑了！我们合力将那块与众不同 的铁箱向里推进直至不能再推了，然后把左面墙上同样的铁箱向里推，进入了一 个使我们大笑的通道中，走到尽头拉下石闸，打开了 X 通道最后一扇门。可是我们 发现来时的路突然陷下了一块，小心地走到边上向下一看，我的乖乖，下面一堆尖 刀正等着我们呢，我不慌不忙地拿出“ESC”呼叫基地总部的 LQ：“LQ 兄 SAVE 个进度！”然后拉起 LARA 跳过

了陷阱，离开了这里，离开十字小厅向着大厅中的 X 通道跑去。

进入 X 通道后顺着路一路快跑着，并躲开了两边墙上飞来的暗箭进入了一个祭堂，LARA 突然抽出枪射杀左方一个木乃伊，我正要大怒说她连死人也不放过，可是 LARA 指了指那个家伙倒下的地方，原来它还在流血呢，然后轰的一声爆了！对，这家伙 非奸即盗，不是好东西，杀得好！我们取下放在祭坛上的神符……正如电影中一 样，祭坛塌了，我们只有从唯一的斜坡通道逃离，突然闻得后面轰轰作响，不敢回 头看，只有狂奔，一出通道口马上向旁一跳(Alt＋←或 Alt＋→)，我的天，原来身后 追着一个大圆石，正顺着斜坡飞滚向前。

LARA 说这里可能会塌落，我们得马上离开，于是我们又回到了刚到这关时的水潭，我们刚跳入水中，LARA 一声大叫，我看到了血，LARA 的身上在流血，是枪打的，是谁？！我将 LARA 托上岸，马上就发现了一个举着枪的男子躲在一边，我火了，敢 当着我的面打女人，太不给我面子了，杀无赦！一阵“化骨绵掌”、“弹指神功”放倒了他。

各位看官，由于我拿到的是一个绝无仅有的版本，所以可能与你们的游戏内容 有一点点冲突，俗话说好男不与女争，所以你们看到的只是 LARA 与那人的一场枪 战，至于我嘛，算了，算了，还是做棵小草吧。

第 5 关　Francis Folly

LARA 从那个男人口中打听到了一些事情，不过由于我听不懂他们之间的鬼子话，没办法硬盘就是这样。所以我就这样茫然地被 LARA 带到另一个地方，我刚站稳就感 到前方有两处不同前几次的杀气，杀气很重，我马上拉起 LARA 飞上前方不远的高石上。果然杀气显身，一公一母两只狮子在我们脚下叫着：“有本事的下来！”我们当然不会 搞“有本事你上来”这样的死循环，因为我们可以慢慢地抽出枪一只一只消遣。

我们就在这高石上打量了四周，这里的前方有一个圣殿，在这顶四周有着许许 多多的从墙上伸出来的平台，在广场上还有许多不同高低的石柱，在面对圣殿的 右方有一块水晶石，看到水晶石下的布置这一定是受重力控制的机关。我们试着将 水晶石向着圣殿方向推了一格，只见圣殿的门开了！

我们进入了圣殿中，三只狒狒前来受死，拉下圣殿正中与右边楼上的石闸。出 了圣殿，又是一个开枪射 LARA 的男子，我就不明白，这些大男人死缠着人家不放 干什么，当然看官是看不到我的“如来神掌”了，不知这人与先前那位是不是同一人，反正长相差不多，就在我这一分神之际被他跑掉了。我们再将那块水晶石向圣殿方 向推，直于不能再推为至，并上到水晶石顶上想看看那个家伙躲在哪里，看来还不 够高，于是我们攀爬上了正前方最高的那个石柱顶上，向四周看了看，还是没有他 的踪影，但是我们发现在左前方分别有两个洞口，严格地说应该一个是洞一个是门，只不过那个门是开着的，想来那个家伙是从那里逃走了。我们先跳到那些从墙上伸 出的平台上，再一一的过到了门前。

进门后跳入通道中，不久来到一处很长的斜坡前，收好了枪，因为下面是一个 水潭，警惕的我又感到下面有一股很重的杀气，从气势上分析应该是在水中，能在 水中放出杀气只可能是鳄鱼了，我加强功力再感觉到在斜坡尽头的前方的一可以跳 过去的洞，如果到了那里可以避开鳄鱼，否则就只有在水里与鳄鱼周旋了。不过 LARA 没有我这样好的

轻功所以我与她一起掉入了水中，逃！我们向前拼命的游着，从前方一亮光处浮出水赶快爬到石室中，只差一点鳄鱼就咬着我屁股了。拉下墙 上的石闸，原来这是一个控制水道水源的开关，我们再次跳下水道，不，这时只能 说是一个阴沟，LARA 抽出枪帮我报了仇。我们前行着，从右方尽头上一个通道，穿 过通道我们到了一座塔里。

这塔每层都有一扇门，可以寻路下去，也可寻路上来，而且每层都有一个控制 门的石闸，有多少个门就有多少个石闸，并且这里藏着一些吸血蝙蝠。有一个石闸 在最底层的某个石柱上。

笔者只在这里提示一点点，否则玩家会失去很多的乐趣：

在 A 层的门后的石室正上部有一个圆球，会发射激光，满血只能承受一次，但想 通过就得保持满血，通过大厅后会看到一把很大很大的铁锤，锤头下方有一块与 众不同的石砖，一踩上铁锤就会向下动，要算准时机在铁锤落下的一瞬间离开石砖，然后就能上到高台最顶拿到钥匙或别的什么。

在 B 层门后的石室中是一个水池，跳下去到会找到一个大扳手，拉下可以在深 处得到钥匙。

在 C 层门后的石室中悬挂着许多许多的巨剑，拿到钥匙后要小心这些巨剑，看 着地上的阴影可以避开。

在 D 层的门后是一个斜坡，坡顶有一等候多时的圆石，在坡上稍前一点的地方是 可以攀爬上去的，至于如何避开圆石就得看你是不是临危不乱了。

拿到 4 把钥匙后回到底层，将这些钥匙分别放入对应的孔中，那扇又高又大的由巨剑锁住的门会打开，冲过去下一关等着你呢！

第 6 关　Cdosseun

一出来就面对着一个水潭，不用我说大家都明白在这个动物世界里的水潭中会 有什么，所以我们找到个合适的位置摆平了那只在水中摆尾巴的家伙。再穿过水潭 来到一座神殿前，还没等站稳，左方就跑来只雄狮，我们岂能容它在这里放肆？而且我 们还顺着它来的神殿左方过去，好人做到底别让这只雄狮在地狱孤独了。从那里墙边 的一个高台我们先跳到了二楼走道，再通过那个凸起的地方攀爬上三楼的走道，然 后绕到了另一边的尽头，向着斜对着亮光的洞口跳去。

在这个洞中，正中是养有鳄鱼的洞穴，右边是一个斜坡，在左面的墙上有一条裂缝，我们攀着裂缝到了洞穴另一边的平地上，转过通道进入了神殿里。看着这 里好像是古人时期的竞技场，正看着那个老外又来找事，我已经从 LARA 的口中知道 个大概，那些人是杀手！我三下两去二的赶跑了他，这虾子别的本事不行，逃跑的 本事可是一流的，大概也是“韦小宝一族”的。这时我们才发现在这竞技场前方的看 台上每一边都有一道紧闭的门，也不知那时的人有多高，反正这看台够大的。竞 技场上还留下了一些杀气很重的动物们，作为男人的我当然得在这时向 LARA 表现一 番我英勇的一面，这些老外就好男人这样。摆平这些低等动物还不需我大动手脚，等四下安静了，我们一起滑入左方的石洞中，这次轮到 LARA 向我表现她的巾帼雄风，只可惜那两头狮子就这样送命了。拉下那里面的两个石闸，我们寻道回到了竞技场 上，继续向右方行进，在右方的山崖之中还有一

间石室，也藏有一只狮子。

进入石室之中我们再次打量这里，一边有两处凹形的小间，一边有两道关住的 门，旁边还有一道铁门，当然也是关着的。在里处凹形小间我们发现有一块地砖与 众不同，这里控制着那其中一道门，果然当我们踩上去后听到后方门开了，我们赶 紧向左方的门跑了进去，拉下了里面的石闸，然后抓紧时间跑出来，刚出来门就关 上了，可是我们没时间去想，赶快进入了另一间门中(时间很紧，动作要快)，在里 面那个刚被打开的通道中又拉下一个石闸，打开了那扇银白色的铁门。各位，别看 这几行字虽多，但是这一切都发生在一瞬之间。

我们穿过银白色的铁门，顺着道，避过了尖刀上到了山崖顶。看着了主席台了 吗？在那个方向有一块不大的但可以跳上去的山崖平台，我们就是从那里跳上主席 台的！当然得再向高处走几步。差点忘了，当时我还向 LQ 呼了一次 SAVE，我可不想 由于跳不好而再来一次“生死时速”。那里也不会平静的，不过也大不了是两只狒狒 而已。在这上面有一块很大很宽的屏风，在屏风的右方有一扇铁栅，旁有一钥匙孔。在深处(左)我们再次拉出了一块与众不同的墙石，拉下了里面的石闸，然后 从主席台下到了竞技场上，转向左前方深处，从那里一块大石上到了观看台上，这 是北看台吧？看台右方有一个石门，那里的门已经开了，刚转 入通道中，抬头一看上方--大圆石正微笑着等着我们，我用眼角示意了 LARA，我们 一起跳入前方的深坑中，圆石只能带着怒气地滚向一旁了，大快人心！我们爬了上 来，再顺着圆石滚下的斜坡而上，在尽头处拉下石闸，打开了南看台石室中的门。

在去南看台的途中，那个笨杀手又来了，这次还带了一只狮子来助阵，这家伙 还真够菜的，没几下又不见了。我们还真累，上到南看台石室顶部拉下石闸不说，又转到西看台拉石闸，然后又回到主席台石室中，在里面不一会儿的功夫 我们找到了一把钥匙，将这把钥匙使用在屏风旁的那个钥匙孔中，铁栅门开了，我 们毫不犹豫地跳了进去。

第 7 关　Palace Midas

出水后面对着一个四通八达的地方，没办法一个一个地走走看吧。转过水池，我们绕到了屏风后面，一只鳄鱼！虽说想跑也行想打也行，可是我们选择了打，因 为鳄鱼在这里跑比游快，我们根本就跑不赢它。我们一直前进着，顺前方出现的 台阶路来到了，一个奇特的地方，这里有许许多多的狒狒，而且这里四周 有许多的银色铁门。我们寻着路到了右面深处的石阶上，再一个石柱一个石柱跳到 了一个像是观望台的高台上，这里又有许许多多的石闸。看来不是随便拉哪个就能 打开门那样简单了，还好我在上来时，留意了这高台底部墙上画的图案，知道该怎 样做，我们先拉下了左边第一个石闸，然后从中间的洞穴中跳入，通过墙上的石闸 打开了门，我知道，这意味着我们还得从这里回到上面反复几次。

转左再转左直行，发现有一个门开了，里面是一个很大的水池，在水池中立着 数个石柱，而且每个石柱上燃着一堆火，这也难不倒我！老方法我呼叫了 LQ 并 Save，然后大着胆子跳到了对岸。别看话只有一句可是要注意的地方却是很多，首先第一 次靠近石柱时火会熄掉，这暗示着我们这些探险家要在一定时间内通过石柱，否则 火会再次燃起，

而且在石柱上根本没有一丝时间让人休息或作调整的，不能停，只 能一口气连续跳石柱到对岸。在水池右方有一处台阶近水面，如果不小心掉在了水 中，或是已经到了对岸回来时从这里上来，动作也要快，水里有硕鼠，什么是 硕鼠知道吗？不足人大都不能称为硕鼠！从对岸拿到一个“Lead Bar”回到了那个有 数个石闸的高台上。

这次再拉下右边第2个石闸，并将刚才我们拉下的左方第1个石闸恢复原位。就在水池火山那个门旁又新开了一个门，我们顺着这道门中经大厅的路再进入了一 道门，转向右方向下的石室中看到墙上有一处不同的地方，那里有两个把手，我们 将它拉了出来，这下可好，大家闯祸了！我们回到大厅一看才知道整个大厅全塌了，刚才那个巨石一定是……管不了那么多，我们看准大厅中间那个石柱与斜坡之间 的空隙跳到了石柱背面，然后面对石柱背向斜坡向后跳(Alt＋↓)，在跳到斜坡上的那 一瞬间再跳起同时攀住了石柱并爬上了石柱，然后跳向大厅门右方那个洞口 前的平台上，并进入洞中。顺着洞向上爬至另一个洞口，慢慢地抽出枪超度那 几支在对面水池边上大叫：“求求你开枪吧”的狒狒，虽说听不大懂，但好像是这意思。然后跳到对面的水池边上，再慢慢地转过身过，看到了来时的洞口了吗？那么再向 下看看……看到了左下方那个斜坡了吗？向下跳过去安全地滑到了谷中，又是一 只强烈要求自杀的狒狒，真烦人，唉，这些可怜的动物们，生命富贵呀！在这里左 方有两个洞口，一个可以向下滑落谷底，一个可以跳到这第二层的另一边走道上，下面还有那么多的要求自杀的动物，上天有好生之德，更何况我们的子弹不能老花 在这方面，所以我们跳到了第二层的走道上，这里又有两支狒狒，要自杀另找个时 间，我们……算了算了，人家都找上门了，我们又怎好拒“人”于千里之外呢？成 全它们之后，我们发现在走道正对着的山壁上有一条几乎看不着的岩缝，找到了一个 合适的位置跳了过去，并攀向最左方直到可以跳到一个平台上，当我们转过身来一 看大为吃惊，在对面竟然有一条通道！差点就错过了，跳入通道中，顺着路我们一 路攀爬到了顶部，看到路前方有一个大药箱，可是也发现那个药箱不是走过去就可 以拿得到的，不信你试试，得稍稍动动脑才行。

再滑向下，并解决一只跑来的狮子，原来我们又回到了到这关来时的水池顶方 的走道上，顺着走道尽头的石洞再到了一个平台，由此处跳到右方的平台上，进 入另一个石室中，潜过水潭避开鳄鱼，我们又来到了一座神殿顶部，拿到了另一 个“Lead Bar”。

再回到那个有5个石闸的奇特高台上，将最右边的石闸拉下，并让第2个石闸恢复原位，如以前一样，又有一个门了，进入其中，在这里我们很轻松拿到了 第三个“Lead Bar”，只是要小心避开那些尖刀。

回到了来时的水池边右方的乱石场，当然这里也有一些狒狒，还有点多，不过 没什么，难不倒我们的。进入深处，转过通道进入了神殿里，拉下了那里的石闸，我明白了，其时我们离通往下一关不远了，挡路者杀、杀、杀，毁灭眼前一切会动 的生物！出来到了水池边再转右进入一个花园中，这里又有狒狒？天啦！我还真费 口水的，一句话，它们死了！进入花园后直行到花园凉亭右方的花坛上，再跳到凉 亭顶，进入到了一个石洞中，那里有一座残破的石像，座下标有“MIDAS”的字样，一 只石手倒在右方的空地上，这时LARA说得到的那几块“Lead Bar”拿着太重了要放一 放休息一下，我说好吧，就放到那只手上吧，没想奇怪的事发生了，那只手原来是 一只魔手，可以将一切东西魔化，这不将“Lead

Bar”变为了“Gold Bar”，还好我们人没上去，不然可就完了。

看来这里不好玩，还是继续回到那个有5个石闸的高台上，将中间的一个石闸拉下，并恢复右边的石闸，这时又打开了一个门，进去干掉一只狮子，顺着石阶而上，转右看到石室的墙上画有一个图案，大概意思是将3个“Gold Bar”分别放到3个凹形洞穴上的孔中，打开大门，向斜坡下滑去。

第8关 The Cistern

向下跳到一个石室中，在一边的墙上推开水晶石到了另一间石室里，抬头看见墙上有个石闸，拉下石闸，银白色的门开了，在水晶石旁的一个铁门也向下打开了，不过一大堆硕鼠也来了。安全跳入铁门下面的洞口。

我们发现这里像是一个城堡的世界，不过这也是一个被硕鼠淹没了的城市，昔日的景物还历历在目。LARA一巴掌打向我说现在不是欣赏风景的时候，于是我们小心地走到了走道扶手边，打量了四周的环境，左方有两个门，分别为A门与B门，前方有一个门为C门，右方的阳台里还有一个门为D门。

我们跳到直道扶手右边的石柱上，硕鼠一支。沿着墙上的裂缝一直到了一处可以上去的平台上。从这里我们可以上到裂缝顶部，在尽头我们拿到了一把“Silver Key”。回到平台上，我们寻着路进入了D门。

又是那个笨杀手，赶走他！从右方转到前方尽头，为什么呢？看看前方不远的水坑你就明白了。拉下那里的石闸，然后再跳入水坑中，避开硕鼠，在水中(如果你是背对着石闸跳入水坑的那么就是左后方)深处进入一条暗水道，迅速上岸，我对着红着眼睛的硕鼠笑了笑然后与LARA一起一步步地跳到了岸顶部的平台上拿到了一把钥匙，再到尽头抓住墙边攀下(Ctrl+↓)，向左移动，脚下两只硕鼠跳起想咬我们，可是它们也不想想，它们自己的脚的长短，下辈子吧，鼠兄们！到了左方尽头我们看到有一斜坡才安全落下并滑到了岸边。

等等，岸边？原来我们先前拉下的那个石闸是控制水源的，这时城堡已经被水淹了。什么硕鼠、鳄鱼之类的东西在水中张着嘴不知在等什么？大概是几千年没进食了吧，还是LARA好心，送了些花生米给它们，从它们的样子来看是吃饱了，不然怎会撑得浮在水面动不了呢？跳入水中然后上到最近的一处走道上。我们找着了B门(SAVE GAME)，用钥匙打开了门，再次跳入水中，在入水口的左后方有另一条水道，到了一间石室中，前方的门关着，地上放着一把钥匙，拿到了一把钥匙，然后飞快地冲向那扇因拿到钥匙而开的铁门，LARA不明为什么要快，为什么？不就是后面有鳄鱼在追。迅速上岸后转身开枪干掉了那只鳄鱼，为了下次入水的安全一定要干掉它。

看见了水下那两尊石像了吗？面对着石像跳入下方凹形的水道中，转左进入一条很狭小的水道，向左向右转过几个弯就可看到前方有亮光，迅速浮上去，不为什么，还不是因鳄鱼，不仅要浮出水面，还要强行登陆，因为在水面左右两平台上各有一只硕鼠，它不但会咬人还想将上来的人推入水中喂“朋友”，这群鳄鼠为奸的家伙！上岸后当然不会放过这二鼠一鳄了。因为我们还得下去，在其中一个平台下方有一个机关扳手，拉下它打开了右下方的铁门，并再次拿到“Silver Key”。

出铁门迅速浮出水面，这次不是有鳄鱼追，而是气不够了。上岸后再转到 A 门前，用"Silver Key"打开门进入其中，马上转到门后攀爬上高台，别理那群在脚下吱吱 唔唔的狒狒，继续向上行，可是那个阴魂不散且老跑掉的杀手又 出现了，再次赶走他！我们跳、跳、跳、跳，到了最顶处的石梁上，向前下方一看，在墙上有二处凹下的洞穴，上面一处有一把枪，是杀手使用的那种可以连发的大威 力手枪，当然得 SAVE 然后跳过去拿到，距离要掌握好，千万别跳到下陷的那处凹穴 中了。拿到了枪，再一下就从这里跳到了来时的石梁上，跳向墙上的裂 缝并攀住向右到了平台，居高临下地干掉鳄鱼，顺着路向下行到底，然后赶紧跑到 对面的高台上转身射杀身后那些会动的东西，由一个一个伸出来的平台跳到一个几 乎临地面的平台上，攀着墙上的裂缝上到可以上的地方拉下石闸，再干掉两只硕鼠，避开尖刀，顺道到了另一外洞中，清除眼前的一切打到了个门，发现门后有把钥匙，从门右方的高台上到了铁门左后上方的石闸处拉下闸打开铁门得到钥匙，杀手，又 是那个杀手！跳入正中的水池中，你会觉得眼前的路是那么熟悉……不过还是先 SAVE GAME 的好！

回到城堡，并到了 C 门前，使用那两把钥匙打开了两道门，一路上到了高台上，干掉那只想推你下去的狒狒，再向下行，两只狮子，这关要杀的东西可真多！顺着路走吧，不过小心有些地砖会……直至石闸前，拉下石闸后马上上到旁边的高台上再次干 掉这关最后三只会咬人的动物，然后拉出一旁墙中的水晶石，显出一条水道。请捏 着鼻子，然后跳下去吧！

第 9 关　Tomb of Tihocan

这时因在水中所以一会儿的动作得快。顺着水道连下两层会发现一个扳手，而 不是石闸，拉下它会使上一层的水截流，这样让那个石闸露出水面，浮到那里拉下 石闸，进入右方的石室中，解决掉那支烦人的鳄鱼后，顺着门左方的台阶上到台阶 顶部，不忙着跳向正中的石柱，只要你看看四周的墙就明白为什么了，再继续下到 台阶另一边，从那里跳到一条横向的石梁上，最后到石室顶部的平台，拉下那里 的石闸使这石室中充满水，这时你脚下的墙开了一个门，跳入水中并游到那里进入。

这时摆在我们眼前的又是一个水潭，难道这里就是"未来水世界"？先 SAVE GAME，再跳入水中到前方不远的凹处找到扳手，然后顺着水流到了另一个天然石洞中，一 上岸就干掉一只硕鼠，将那里唯一块水晶石向水潭拉出来一格，通过它爬到顶部。在这里有两个洞穴，我们先跳到了左方的平台上，LARA 大叫了起来，原来一把巨 斧在我们到达时也开始摆动了，我们就看准时机避过摆斧进入前方的洞穴中。到 了尽头，攀着脚下的岩缝到了另一头的凹处，拉下石闸，然后背着挂在岩缝上，这 时记得你要下落的位置，就在脚下不远处有一个可以上去的地方，动作快！爬上 岸后解决硕鼠再一次进入水中。

转右再转右露出水面上到陆地上，快速抽出枪射杀在那里等候多时的美洲豹，拉下墙两边的石闸，然后上台阶让那只叫个不停的狒狒住了嘴，攀爬入对面已经被 打开的石室中，得到"Gold Key"。回到下面那个石室中找到水潭前的黄金钥匙孔，使用钥匙让水潭升起 4 根石柱并跳到对面的石室中。

我们又来到了一个有许多门的地方，只是其中有一个门有点不一样，看样子需 要两

把钥匙才能打开。并发现在左方的空地上有四块地砖上有符号文字，我们试着 将藏在大厅石柱间的水晶石拉了出来，一次又一次的压在这四块不同的地砖上，这 样我们拿到了许多的补给品和两把"Rusty Key"。还等什么呢？用这两把钥匙打开需 要它们的门(SAVE GAME)，顺着斜坡滑下(这里有一个 暗道，它就在这个斜坡的尽处，需要玩家掌握好时机才能跳过去，里面也没什么，不过是乌兹冲锋枪的子弹罢了，想拿到这种枪还得在后面一点)。

跃入水中后，马上向着前方游去，那里有一块绿色的石块临近水面，可以上去，如果想让本关从此消失掉烦人的鳄鱼就马上转身干掉它吧！沿着这条路来到 了峡谷的一端，利用壁边的一块凸起的岩石跳到了峡谷的另一端，拉下顶 处的石闸，然后请与我和LARA 一起再来一次超级高山跳水，顺着水道潜出水面后竟 到了一座神殿前，门是紧关着的，在门的左右各有两座人马像，不过我始终感到左 方的那座石像让我不安，而且一股从未有过的杀气被包含在里面。还是找找我们在 峡谷里拉石闸打开的那道水中门吧。不一会儿我们就在神殿下面水域的左下方一处 有银色亮光处找着了，拉下那里的石闸，果然能打开神殿的大门。回到神殿前，我 不放心地 SAVE GAME，然后很小心地拉着LARA 的手向门靠近，因为我越来越能感到那 股强烈的杀气……果然不出我所料，左方那座石像是会动的，而且使用的是……不 过 LARA 也不是等闲之辈，左跳跳、右跳跳就避开恶魔发来的火炮，并且用来福枪 7 枪就放倒了它。我们放心的进入了神殿之中，"杀手兄，你烦不烦，每次你都来，但每次你都是打了就跑！"在我的引诱之下，这个老外中了我的激将计，结果呢就 是被 LARA 送回家了！并得到他留下的"Gold Key"和一把杀手之枪，另一个"Scion"。上到高台上用黄金钥匙打开了门，我等不及就想冲过去，可是 LARA 却仔细地看着这 里墙上的壁画，好像对她有什么帮助似的。

第 10 关　City Of Khamoon

顺着路走到尽头，跳到左方的台阶上，攀着墙上的裂缝到了左边，拉下石闸打 开门，将门里的铁石拉出两格，然后再上到铁石上将已经对齐了的另一块铁石 拉到那根很高的石柱前，这样我俩上到一片黄色沙漠的地方。

脚还没站稳，烦人的东西又出现了，我飞起一脚把它踢出五丈之外，当然各位 你们就不一样了。(咳、咳)哇！狮身人面像！！真是一片世外桃源。不料一个不知 哪个年代留下来的木乃伊出来大煞风景，在下面一蹦一跳地，真气人，LARA 抽出枪 就放它自爆了。我俩继续散着步，在狮身人面像右方的水潭上、下都可以拿到好多 的东西，拿完了吗？我们发现在水潭这里的塔身的四面柱上都一个奇怪的孔，也许 这会是什么奇怪的地点，得记住了，不如就叫它 A 处吧！我们想到人像身上去玩玩，不料我们竟从人像左手上的斜坡绕到了人像的后脑处，还得到了一把"Saphire Key"，这才让我们想起这不是闲情散步的时候。

将人像下面的铁石拉了出来，然后用那把钥匙打开门，进入了墓地里。如不想 在那里面的美州豹身上花子弹就赶快爬上高台然后一步步地跳到右边的最里边，这 里可有一个通道哟。顺着通道我们再次排除一只烦人的东西后走到一个大空地的 高台上，但是我们没有下去，因为那么大一只鳄鱼在下面摆着尾巴游行着，我们下 去不就……所以就

在上面把事情办好。这里的正前方是一个水潭,水潭的一旁有一个 凉亭,那里应该有个通道的,只是现在被铁门关着,右上方有个石室,右后方则 是一个斜坡,当然不会少了一个圆石高高在上等着。这里我一时兴起就称它为“溶洞”。

我们先下到水潭中,在左方的水道里有一扇门,当然不会是开启的,但只要拉下 旁边的扳手就能打开,进入后浮出水面爬上第二层,将一处的铁石向后拉出两格,借此再爬到那个伸出平台来的石室中,拉下那里的石闸返回,再将铁石连拉带推 地移到台阶旁上到了第3层的石室中,将那里的铁石推开一格显出一通道来,拉下 通道背面的石闸打开天窗。然后将铁石移到天窗下,借此进入天井中的石室里,拉 下阴暗处的石闸,向下打开了溶洞凉亭中的铁门。顺便找个能占便宜的路回到溶洞 中,并跳入凉亭正中的地穴,转左在左面的凹处拉下石闸,走到吊桥进入一个走廊 里,一路来到了一个宽大的广场,广场顶部有一个门,记得这个广场(一会儿我们还要回这里)。

上到门右方墙上的通道中,又是一个斜坡,在旁边有一个独立的石柱,爬上去得 到一把“Saphire Key”,走到斜坡顶处,并跳过几块从墙中伸出来的平台到尽头,拉 下那里的石闸后返回到刚才的“宽大的广场”,这里已经神奇地出现了一个斜坡,这 样我们终于可以上到位于顶部的洞中,在钥匙孔上使用了才得到的钥匙,进入被开 启的门里。

第11关 Obelisk Of Khamoon

(其实这关与上一关是在同一地点)进门转右来到一斜向下的台阶前,爬上左边 的平台到尽头转左,通过一个很长的走廊时,发现在左边墙上有个钥匙孔,旁边有 门,大概是要使用钥匙才能打开这道门。右边是一个画有壁画的小厅,请 记住这些地点。

在这个小厅的每个石柱下都有一个可以拉出来的铁石,那后面是通道,而且几 乎每个通道里都有一只黑豹。先拉出右边的铁石,里面没戏唱,再旁边一个,还是没 戏唱,再一个这回有戏唱了,而且还是大戏。进入地下室里,拉下石柱上的石闸,从两边的岩石来到阁楼,进入山壁对面的石室中,在门后拿到子弹跳下洞来回到了 小厅。继续拉出第4个铁石,显出水道,当然还是一样入水、迅速、上岸、转身、干 掉鳄鱼,看到了那个白色的雕像了吗?在环形的走道边上对着它进入水中,会在右 方一处凹穴中找到一把钥匙。从白色雕像处回到小厅,然后找到那个长走 廊要用钥匙的地方,可是铁门并没打开,又是小厅顶部的天窗开了,爬入天窗的 通道里,抽出枪吧……这里有点像会议室,前方左右处各有一个洞口,先到左方 拉下石闸将右方吊桥放下,上到吊桥的尽头拿到了第一个圣物“Eys of Horus”。

回到小厅,这时那个原本没打开的门这下开了,到了吊桥下的水池,在水池 下方拿到一些子弹的同时我们也发现在这处有个洞口。浮出水面,走到塔边上,我们又发现在墙上凹处最右边的一处竟可以向下滑入至法老墓中,先一路向上爬到 顶处,马上冲向黄金台阶最高处,收拾那么想把我们推下深谷的木乃伊。然后回到 黄金台阶来时的另一边,拉下石闸放下了一处不知是哪儿的吊桥,再顺台阶上到 了顶部深处,找到那个洞穴了吗?滑下去吧!在斜坡这边的墙上有三个凹穴,在第 一处拉下石闸将来时的斜坡变为台阶,然后依阶而上直至可以到这间石室中部 的平台上。穿过那里的洞口转右跳过去,可以上到吊桥上拿到又一件来之不易的 圣物“Ankh”,再到另一高台阶上拉下石闸,再右转

进入另一间石室中。

右转直行顺路攀着墙上的裂缝到了左面第二个洞口，再进入右方的通道来到平 台，再右转向下走一个台阶，然后背向着墙攀着右脚边的裂缝到了另一边，以同 样的方法可以到一个从墙上伸出来的平台上，跳到对面的平台上后左转会看到石 闸，拉下吧，这又会放下一座吊桥的。

原路返回，上到吊桥上，拿到第三件圣物"Scarab"。还记得那个长长的斜坡吗？不过这时应该是台阶了，也许又变成了斜坡，对，就回到这地方。咦？地形又变了，原本那里另一个斜坡也变成了台阶，我们顺着台阶上到顶处，再次攀着墙上的裂缝 向右，转向左下到一个洞穴，拉下石闸，爬上洞外的台阶到了阁楼上解决一个木乃 伊，拉下那里的石闸，放下了最后一座吊桥，原路返回到吊桥拿到了最后一件圣物" Seal Of Anubis"，SAVE GAME，然后高空跳水入下面的水潭中，穿过墓座中的水道，沿道路干掉一路上前来烦你的木乃伊们回到狮身人面像，还记得上一关时的 A 处 吗？就是人像右边水潭塔，那里不是有四个奇怪的小孔吗？将四件圣物一一对应地 放入其中，狮身人面像左面的一扇门开了，冲哇！下面就是……

第 12 关　Sanctuary of the Scion

瞧这里左右各有一扇门，看样子我们最后又得回到这里了，所以这里就叫为 大殿吧！走上几步抽出枪解决扑下来的恶魔们，继续前行竟到了胡夫金字塔的顶部，转向左从巨像左手边下到了沙漠上，从左边第 1 处岩石的凹处先向右跳一格后向 左爬到了顶处，这里有一扇门，但是关着的，再顺路向下走就回到了人像后脑处。我们又回到了那第 1 个岩石凹处，不过这次我们向前行进了，经过不停的跳跃 和攀爬之后在终点拉下石闸打开了巨人像右边深入的门，不过这时不能想很多，因为一支会飞的恶魔来了……顺着巨人像右手边的路过了深处的门，眼前摆着两 个出口，我们选择了顶部那个斜坡，在斜坡前背对着斜坡向下滑，并在尽头处攀 住了边缘(向下滑落时一直将 Ctrl 键按住），并移向左方落到平地上，然后进入极左 处的通道里，我们进入潭水中在水潭底找到了一把"Gold Key"，回到通道中，从顶 层的斜坡滑下，到了将近边缘时向前跳起攀爬上了石桥(SAVE GAME)。

在桥的这边使用钥匙打开了另一边的门，这时门里冲出人马恶魔，没有多余的 地方闪躲了，只有硬拼上……进入石室中拿到祭坛上的圣物"Ankh"。回到巨人像 右手边，我们背对着右手看到眼前有几根高耸的石柱，直到左边最深处的石柱旁，看准角度向着石柱与斜坡的交点一跳可上到这根石柱的顶部（不知这是不是 Bug，如 哪位高手有另一种方法请告之），跳到斜对面那根还要高的石柱上，再攀上石桥 过了闸刀机关，最后跳到了尽头的石闸前拉下它，这时我们最先到达的山顶的铁门开 了，此时又有一只飞在空中的恶魔向我们扑来，我这次是真真正正的愤怒了，一个神 龟冲击波打得它魂飞魄散永不超生。

我们再次回到了我们第一次去过的那个山顶，并进入铁门之中，转向右将左方 墙上的铁石推出来，然后回到洞口转向左通过铁石爬到了石屋顶拿到又一个圣物。出洞口转右回到了巨人像背部，从那块独立斜向上的岩石跳到巨人像的头顶上，分 别将两个

"Ankh"放在皇冠前后相应的孔中,打开了巨人像墓座的门。

下面我将带着大家提前拿到游戏中最火的武器——乌兹冲锋枪,那里也是本章唯一的一个秘点。上到头顶左部,然后小心地走到边缘,请向下看,会发现屏幕稍上 一点的地方有点不对,能看到一个黑点,而且那里看山崖会是紫色的,SAVE GAME 然 后对着黑点跑跳过去,你会惊奇地发现你正站在空中,而脚下正摆着大家想了很久 的乌兹冲锋枪,刚拿到枪就有两只飞行恶魔主动替你试枪了。

现在我们可以回到巨人像底部了,进入那里新开启的门,跳入下面极深 的水潭 中,(如果你的气还能憋上一会儿那么就)到面对着的右边神像两支脚之间的通道里 拉下扳手,然后我与 LARA 一起被激流带到了神像内的某处,从岸边的石柱经旁边的 石柱跳到了墙右面的石柱上,再沿着路走到了尽头,LARA 抽出枪干掉了洞口的恶魔,滑下坡回到了水潭,由于刚才我扳下扳手所以使水位下降许多。

我们滑到平台上(此时的左右方向以面对山崖为准),再跳上了左神像的右耳 处拿到药箱,然后跳到两神像之间的石柱上,先到左神像的身上拉下那里的石 闸打开右神像二脚之间的铁门,然后再经石柱到了右神像身上拿到子弹,然后在 两神像之间的山石上拿到了乌兹子弹。最后通过右神像两脚之间的水道上岸后,顺路到了尽头,捡起地上的"Scarab",就在这时门开了,不过几个恶魔也来了,要 打要逃呢?我们选择了……用"Scarab"打开了另一边的门,向通道下走去,到了 底部爬入洞口,下到了另一像祭殿的石室中,SAVE GAME,又一个杀手在等着你呢!放倒他进入右边的祭坛,再拿到一个"Scion"……

第 13 关　Natla's Mines

(在本关中只有三个杀手,别的一概没有)在水中直行到了尽头浮出水面,上到 岸上,这时我发现了两个问题,一是这里像是近代使用的港口,二是 LARA 的枪一把 都不见了,她叽哩呱啦的一大堆我也没听懂是什么意思(磁碟版害的!根本就没有语 音!!)。我们先再次下水并在瀑布后找到了一条通道,通道上方被木门堵住,而在入通道不久的凹处才找到了个石闸,我们拉下了它,然后转进了港口右方的洞中,这 里应该是矿坑,将这里右方墙边的木箱拉出来,跳到了显现的通道中,拉下里面的 石闸,回到瀑布后的通道顶部,门已经开了,到了顶部后,跳到了放有标识牌 的洞中,再顺路而下先到了一处有指挥室的室内,发现那里差几个保险丝。我们继续向下行,来到废料场,将中间的木箱拉出来并爬 上去,跳到屋顶上,在顶的角落有一处是空的,我们这样进入了一条通道中,沿着路可以找到凹处的石闸,拉下它。

出来回到了废料场,寻着铁轨的方向来到了一个木门前,打开(SAVE GAME),进入后是不是看到了三个栏,这要我们以很快的速度 通过前两个栏,然后赶在斜坡上的圆石滚下堵住洞口之前进入通道之中,而小心一 点的是第三个栏后面就是一个陷阱,所以在跨第三个栏时不是向前而是向右前方跳 入洞口。

在通道中拐角处捡到了一个"Fuse",LARA 告诉我这正是指挥室里缺的那种保险丝,继续向上走,连续躲开两个滚落的圆石回到了港口。上船,然后跳到有三个木 箱的地方,爬上左边一个木箱可以进入一个通道中。将有划痕的铁箱从墙中拉出来 再推入旁边

的凹处，然后再将里面另一个铁箱拉出来放在另一边，进入深处拉下石闸，回到港口右方的矿场里，这时才发现那个矿车不知为什么竟让开了。将那里的铁石向里推直至能出洞为止，然后爬上铁箱，再上到顶部的洞穴中，拉下那里的石闸。回到地面，继续向前行，来到了一个很宽大的洞口时一定要 SAVE GAME，因为前方地上有个“Fuse”，但我们的脚不能超过“Fuse”所在的位置，否则一个杀手会出来追杀我们这些目前还手无寸铁的人。

我们又回到了废料场，这次我们进入了场地左方的通道中，在最深处是运煤机，发现有一个“Fuse”正在传送带上，还好我们已经打开木门，因为能让传送带动起来的石闸正在门里……然后我们到出货处拿到又一个“Fuse”。回到了指挥室内，将 3 个“Fuse”放入匣子里，将吊臂上的屋放了下来，在里面 LARA 取回了手枪，回到我们拿第二个“Fuse”的洞中，这次不怕杀手出来追杀我们，而是他被我们追杀，随后我们从他手里取回了一把枪。

走到这里的壁边上向下看，会看到在稍下方有块突出来的石块，攀着下去，然后跳到右方稍远一点的石块上，一路攀着墙上的裂缝到了另一边，最后再次通过裂缝下到了谷底的通道前。再顺道路转到谷的另一头，来到一个有几个石柱立在岩浆的洞中，在第二根石柱的右方有本关的暗室，跳入那里的通道后以最快的速度将前方的木箱推开，进入洞中刚好能避开由旁边滚来的圆石，然后再将木箱向里侧拉，从木箱让开的位置上到顶层，拿到一些补给品后再进入顶层另一条通道中，由此可以下到又一条通道中，在这里我们提前拿回了来福枪。回到顶层，由那里的洞穴就回到了石柱。

我们继续跳过石柱，一路避开了圆石来到了间堆放“TNT”箱的屋中，将一角已经破损的箱子推向下一间石室中，直到不能再推为止，爬上箱子转向左会看到一个洞口，跳入那里的通道，经一阵斜坡后到了小十字形的洞口，先跳到右边的斜台上避过滚来的圆石，再继续向上行进。到了顶处拉下那里的闸，然后回到我们把“TNT”箱推进来的石室中，这里已经出现了一条新的通道，我们滑了下去，继续向前走着，一个踏着滑板的家伙提着乌兹枪向我们发疯似的扫射，摆平他拿回我们玩命才得到的乌兹，进入大殿的通道，走到一斜坡前 SAVE GAME，继续向上行，这时会从上方左、中处滚下圆石……避开到了斜坡顶处，我们小心向前走着，不出所料还有一个圆石……顺着路我们到了一个陌生的地方，经一群高高低低的石柱我们又上到这里最顶部的石室中，将这第一层的水晶石向里推进两格，上到第二层把那里的水晶石推进二格，跳入出现的石室中，将里面的水晶石拉出一格，然后回到第一层，继续将水晶石再推一格入墙中，这时左面的墙上出现了个石闸，拉下它打开了第二层石室中的黄金门，顺着通道又推开挡路的水晶石，到了尽头凹处拉下石闸打开第一层石闸旁的门，从那里我们来到了一座金字塔前。

又是一个杀手，让我们教教他怎样玩枪吧，LARA 是这样对我说的！然后从金字塔拱门顶一格一格地跳到最高的凹处，再向着左方的山壁一跳……我们开始下滑了，但是却因此进入一个暗藏的石室里，拉下那里的石闸，这时金字塔左方的门开了，在那里面我拿到了“Pyramid Key”，使用了它我与 LARA 进入了金字塔内，开始向着亚特兰蒂斯出发了。

第 14 关 Atlantis

（从本章开始，笔者将不再对哪里会出现敌人作描述了，因为此时大家都已经能够 应付自如了，再多讲完全没有必要，请大家在原谅的同时小心了！）

顺着通道，到了尽头转向左，过了自动门上到了 2 楼，转到右边角落凹处拉下 石闸打开身后的门，进入那里再次拉下里面的石闸，打开了 2 楼入口处对面的门，由此处回到 1 楼，将要到 1 楼时遇到的那个石闸也拉下，打开了通往圣塔的门。

转右进入圣塔的第一层，跳到右斜方的平台上并躲开闸刀，来到一座桥前，攀 着桥右方的岩缝移动，我们看到脚下有一个通道，大着胆子松手向下落（一松开 Ctrl 后马上再按住 Ctrl 键），就在那么一瞬间我们幸运地抓住通道的边缘并进入了里面，拉下了在里面的石闸，然后从尽头回到了桥上，跳过桥后，跳到眼前的高石上，再 经左面斜坡上的凹处作个连续跳跃到尽头门前的平地上（记住这套动作，不妨叫它为 A 动作），然后再跳到对岸，一路跳过石台进入山坡高处的山洞中，拉下石闸，小心 翼翼地走到洞口边缘，向下看，记住对岸那块高石下的平中位置（SAVE GAME 之后 的动作一定要快，否则一切得从头再来一遍），跳入水中，在右侧底部扳下扳手，上到 刚才看到的那块近水面的平台上，然后如刚来时那样再以一次连贯顺利的 A 动作进入 刚要关上的门里。

等门关上后跳到对面的岩石上，再跳入通道里，顺着曲折的路上到顶（在斜坡 末端是一个布满尖刀的洞坑，小心）处的水道前，跳入水中钻过通道后到出口下方扳 下扳手，打开水中的门，再顺着水道上浮到一个过道中，避过闸刀之后来到了第二层。

从此每上到一层都会出现一只飞行恶魔。从平台跳到右边的通道中，穿过水道 来到另一个满是石闸的石室中，拉下所有的石闸，干完事后从一边的洞口潜入水中，此洞口不是指来时的，而是指在墙上开的一个洞口。穿过刚被我们打开的三道门，再上到通道顶处，有两个门，在一门旁有石闸，一门没有，我们定为 A 门与 B 门，拉 下石闸从 A 门进入后看到前方圆石滚落堵住了洞口，不理它！将斜坡旁的铁石拉出来，并推到斜坡上，然后从圆石靠着的这面墙另一个洞口穿 B 门回到 A 门，再次进入，发 现一切都从头来了，大圆石不知什么时候回到了上面并又开始向下滚，不过这次它 被铁石挡住了！

这样我们上到了第三层，又进入右方的通道中，到了有两个蛋的石室里……滑下 斜坡顺着路来到一个溶洞中。先跳到左方的凹洞中，然后再到旁边的稍伸出来一点 点的平台上，转过身面对那黄色连绵起伏的小山包，看到了稍左一点的黄色土地了 吗？跳到那里去，向前走滑落到山沟中，再爬上对面的山崖走到右方顶处拉下 那里的石闸，再回到这条山道的下方，将那里的铁石拉出来，穿过铁石后的通道过 了闸刀机关到了山包顶处，转向右并跳到那个通道中，走过它来到了第四层。

跳转到第四层的溶洞中，先直行跳到眼前那根石柱上，跳回洞口处的长走廊，再 跳上洞口一边的石柱直至到达左方墙上的通道里，并拉下那里的石闸，再寻路走过 斜坡就可到达第五层。同样进入右方的通道来到一斜坡前，看准两边墙上箭筒的距 离，上行。当上面的圆石开始下滚时向旁边一跳避开，再继续向上走。

这里是一个很奇怪的地方，有三把石椅，但是每一把石椅上刻有不同的字母，将椅背上刻有“N”字样椅下方的铁石向里推直至可以过人，右转来到了一座门前，在这 道门的

左右两边分别有一道向下的门，都是通一个地方的，但是面临的挑 战与难度不一样，试试吧！在那下面的通道里爬上两个高台后拉下那里的石闸，就 可打开这道门了，再从那里的台阶一步步就可回到这里来。

又上到一个石室中，拉下石室里面的石闸，打开石室之门，进入后来到了一个 广场，我们发现了一个红色的怪物，LARA 举枪就要射但是被我挡下了，因为我发现 那怪物有点像 LARA，并且 LARA 的一举一动它也如此照搬，也许是……精通五行的 我发现这里的布置呈阴阳两面，大体完全一样，但是一方为实一方为虚。说穿了就 是一边暗一边亮，先爬上较暗一边的一平台上，再跳上石柱，最后上到石山上，来 得机关前 SAVE GAME 再拉下石闸，这时身后会开个熔坑，但一定时间后会关上，这时 我要做的是让 LARA 再以同样的方法上到亮的一边石山，这样那个怪物就会到这边，然后再让 LARA 走到那边一个相应的位置，让怪物掉入这个熔坑中。计划很顺利！

然后再回到暗的这边石山上来，就可爬上打开的通道里，来到神殿前。再 SAVE，先到神殿左边拉下石闸，再到神殿右边拉下石闸，只有这样才能安全的进入神殿里，我们看到 LARA 被抢走的那些 Scion 正浮在祭坛上，我们从祭坛左方的小斜坡走上祭坛 想去拿那些 Scion，但是这时一个神秘的女人出来了，她向我们讲述了她正进行着的 可怕阴谋……

第 15 关　结局

在这章一开始抓紧时间 SAVE GAME，因为那个古代留下的圣兽已经被神秘女人召唤醒，我们得与他撕杀一番……虽然那家伙的血很多，但是它行动缓慢，稍费点 劲就摆平了它。从开启的门进入通道中向下滑落至底转，然后将那里的铁石推进去 直至能转右走上斜坡，再将斜坡顶凸处的铁石向里推，站上铁石并爬入通道中，过 了闸刀机关又来到一斜坡前，这就是 A 斜坡吧，但不从这里走，转右我们又面临着一 个斜坡，这就是 B 斜坡，从这里下去，将尽头的铁石向外推至顶，然后原路回到 A 斜 坡，上铁石顶再上到它的另一边并把它向 A 斜坡推，直至不能再推了为止，然后左转 经 B 斜坡回 A 斜坡，上到铁石上，拉下右面墙上的石闸，进入左面的被打开通道到尽头，小心一点。

向右看看，跳到那些凹孔直到右方尽头的山洞中，巧妙地避开上方滚下的圆石，再上，又看到上方有一圆石，解决的方法最好是使用"5"键的功能就地滚到圆 石开始下滑的位置，然后跑回洞口避开。终于我们回到了神殿之中，那个召唤圣兽 的机器还在转，LARA 一气之下抽出枪将其毁掉(SAVE GAME)。出门上到桥上，向右方 跳到青石上，继续向右正中前行，那里新开了个洞口，不过可得小心一点，这样跳 下会跌入火山熔浆中，只有背式安全落下才行，再攀爬上左面墙上的裂缝下到一平 台上，再经连续几处裂缝到了另一头，当你在一处下滑时可得看准时机马上向前跳 起……穿过了这里的熔洞再过得刀山火海再跳过三根石柱然后攀着裂缝落到一块 真正的石砖上，看准大斧摆的空隙冲进那里的通道中，然后又躲过一个很好避开的 圆石机关又遇上一处斜坡，这里也要看准摆斧的空隙然后还得跳到前方的石柱 上才行，一定得跳上去，挂在石柱上都不行！再顺着道找到了一个石闸，进 入门后左转别停一直跑到熔坑口前停下，避开第一个圆石，然后横向移动到极左，跳向洞穴但得挂在那里，直到第二个圆石掉入坑中再上入通道中。

顺着这个通道来到一个很高很高的地方，走到边缘向下看，看准了下面水潭正 中心了吗？闭上眼睛我与LARA潇洒跳了一回，准确无比的掉入水中，等我们穿过水 道再次浮出水面时已经到了某处山谷中，在这里我们遇上了那个掉入深渊却没死掉 而且接受了魔化的神秘女子，我与LARA二人合力连杀死她两次才算完事！我还差点 因此用"万佛朝宗"、"佛山无影脚"、"大海无量"使真气散尽！从进来时的左方第一 山洞顺着路，顺着石柱渐渐地向通道、石柱和更高处攀爬上去……我们终于来到 了顶部的石室中，摆在我们面前的又是一个很长很长的斜坡，LARA对我笑了笑，然 后就向下滑落了，我也紧随其后的冲了下去……很响，真的很响，而且还很痛，很冷，我不知什么时候已经睡在床下元月天冰冷的地板上，被子也被我踢成了一团 倦在电脑桌的一角，电脑还开着，屏幕上正显示："THE END"。一个老外经典搞笑型的冒险解谜游戏。一反以往同类游戏的设计作风，在游戏中 删去了死亡陷阱，取而代之的是夸张的搞笑的游戏。一个值得让EA大花手笔买断版 权的游戏，一个还没正式出品就在PCGAME被评为96分的游戏。也许是因为游戏中的 一切的一切都是粘土，一个粘土的世界，一个粘土世界的传说……

第9节 粘土世界——NEVERHOOD

NEVERHOOD，一个新诞生的实力派游戏制作小组，NEVERHOOD就是他们的名称，谁 也不会想到这群小子离开Virgin加入到DreamWorks Interactive(梦幻工场)旗下后制 作发行的第一个作品竟用自己小组的名称作游戏名——NEVERHOOD。

NEVERHOOD，97EA公司全面震撼玩家心脏的解谜游戏，NEVRHOOD就是它游戏实 质所在，任何玩家也不会想到自己将在奇异世界里扮演一个"酷哥"，这个世界就是NEVERHOOD！

Klaymen，粘土世界里无人可相比美的小帅哥，能帅到这种程度的原因只有一个，那就是在这个粘土世界里根本就只有三个能够直立行走、用语言文字表达、用大脑思 考问题的生物！？

不知谁说过"帅哥的生活是写意的！"，瞧咱们的Klaymen一睡醒来已经日上三竿了。"Cool！大梦谁先觉，平生我自知，泥堂春睡足，窗外日迟迟。"

"猪头，原来我还没打开窗户呢，怪不得说屋里黑漆漆的。"

……

按下墙上的按钮开门……这哪是那门子的开门方法——用一把大大卡通锤砸开门…… 没门，看来力量还不够大！再试一次……FU，这是哪个建筑公司修的？……这是第三次 了，再不开的话我看Klaymen就只靠翻窗户才能进门了…… Bingo！门是开了，不过Klaymen也抱定注意一定要重新找个锁匠才行。来到大厅，先顺着梯子到地上室里看看今天的收信箱中有没有给自己的Emial……有来自Willie的信……(笔者注：如果你有足够耐心和一定水平的E文水平，那么看完这些多不胜数的信后多少会知道这游戏该如何如何玩下去了，以及对这个游戏的故事大概有个了解)。

回到大厅，Klaymen径直走到门前，看见那里有个开关，不过他并没急着去按它，因为这大楼的建筑师的水平实在令人摸不着头脑……不信？你可以试试看，对人无 妨的

……抬头看了看厅上方那五个令 Klaymen 莫明奇妙的吊环，Klaymen 试了试拉下左起 第4个吊环……看来门是这样开的！不过当 Klaymen 一松手，吊环又弹回去了，当然门 又关上。记得 Willie 送给你一封信告诉你大厅中的那种 Venus（开着嘴的怪特）爱吃环状 食品……Klaymen 一下明白了：将 Venus 推到刚好在从左边数第四个吊环的正下面。然后，跳起来抓住吊环。当你落地时，Venus 就会跳起来咬住吊环，门就打开了。

出门后眼界顿时开朗了许多，分别有四条不同的去路，左方是一间上书"H"的 泥室，正前方是一条红色的拱桥，右方的小屋上有排有 5 个风笛的泥屋，再右方就是 一个黑黑的通道，不过那里被三道杠锁定了，看样子要先找到三个对应的机关才能 打开它去门另一方的世界。先进入左方那个"H"的泥室，在泥室地面拾起一个记忆 块。这里还有一扇门，被墙上的密码锁关住了，将墙上的密码泥块按颜色与凹槽的特 性拼成"H"形。穿过刚打开的门来到记忆大厅，如果你不怕把 Klaymen 累坏了可把记 忆块放入到这里的记忆机器中。

注：今后在不断的游戏解谜过程中将还会拾到二十个记忆块，也不需要" 非这里的机器不能用"，在不同的地方都有各种造型的记忆机。并且这些像录像带一 样的记忆块都在我们必经之路的地面上，只有一两个需要大家走很长很长的路，一个 就是在这个记忆大厅的另一端，另一个是在游戏后面要坐轨车开很久之后才可拿到，这些地方在游戏中都会到达，玩家所要做的只是在那时再向下走去。细心的玩家都会 很轻易地发现这些地面上的记忆块，最后再提一句：一定要仔细地看看每一所到之处 的地面，否则到了游戏最后不能找齐二十个记忆块那可就有人好"玩"的了。笔者在 攻略中不作一一介绍，请大家谅解。

继续从记忆大厅向右走，别管那个小洞，Klaymen 只需轻轻一用力就可把它撑大到足够让他通过。哇，这里够黑的，不过 Klaymen 一进来顺手按下了左方的开关打开了 电灯，来到了一个走廊前，这是一个很长很长的走廊，但也是一个很重要的走廊。

Klaymen 拾起地上的试管后按下了走廊墙上圆形的按钮，打开了左方电梯的门。

真是一个奇怪的世界，电梯的门竟是……

下到了底层，顺手拉下那里的拉杆，这时墙上出现了记忆信息：不知那个"衰 人"被炮打掉了吃饭的东西，再按下那里的蓝色按钮（杠锁的第一个按钮）。

回到上层，可以先去长廊的另一端……（游戏实事录：太累了，烧点开水……啊！水烧开了，你那里走到头了吗？还没有！）然后再回到电灯开关那里关掉电灯，此时 Klaymen 突然想起在电梯下层的墙上好像有什么信息，不过当时灯光太强了看不清，不 如现在再去看看。太妙了！一串%^@！@&@#信息，如果不是再来一次，恐怕 ……Klaymen 心里默默地记下了这些文字。然后再回到大厅中，别忘了关上电梯门，这可是必备的好习惯。

注：这些文字随机出现。每一个玩家或每一次重新开始游戏都有可能出现不 一样的文字，所以不便写出来。其实这种 X 文咱也没法靠五笔打得出来，求谅解！

走出这个房屋（要出门按一下拼图机关右方的按钮）来到桥另一头的小屋里，Klaymen 发现这里挂着一个未完工的 TNT 人（有何企图?），而在另一边则摆放着剩下 的必需品，二者之中就有工程流水线开关。"试试吧"Klaymen 对自己说。说干就干从 来就是

Klaymen 的作风，至少他是这么认为的。

打开操作面板，画面左右方分别对应着屋左方那个未完工的 TNTMAN 以及右方 那堆必需品，点一下 TNTMAN 身上未完的部分后，那些对应的必需品就会自动地装上，当然得点两次才行……工作是做完了，TNTMAN 也应过重断线掉到了地上，想玩玩吗 Klaymen？对了，没有点火工具，唯一的火柴棒都不知让哪个该死的放在了门上方，就 凭 Klanmen 这点儿身高根本就够不着。算了，继续"革命"……出门后直走到山坳中，看见墙上有个按钮，按按试试：好一张丑陋的脸！吓得 Klaymen 不敢再多看它一眼，夺路 逃到了左方。咦？地上有一个东西，拾起来看看音乐盒？！Klaymen 将它拿在手上 摇了一摇"铛、铃、铛、铛、铃……"蛮不错的音乐从里面发出来""铛、铃、铃、轰、轰、隆、"不对呀？这是什么声音，不象是从音乐盒中发的！是从身后的山壁中 发来的，正一声声地接近……"哗！"怪物！正是刚才看见的那个丑陋的家伙！Klaymen 头也不回地调转身飞跑开了注：请联系好牙医，他好在你笑掉大牙 时替你补上！

一路狂奔回了那间放着 TNTMAN 的屋里……好险！好在房太小，那家伙进不 来，不过它那只已经伸进屋里的毛爪也够可怕的，一张一合地拼命地向里伸想抓到点 什么。这种冲击倒使那支火柴棒从门上震下来了。慢着，看 Klaymen 一脸奸相就知他 要干什么了，瞧，这不？这小家伙从地上拾起火柴棒用它点燃了 TNTMAN，"你不是想 来点什么吗？瞧，客官，上等原装货，拿好！"Klaymen 小心地将自己的杰作递给了那 个傻蛋……

好一声惊天动地的爆炸！Klaymen 这家伙这下大摇大摆走出了屋外，一副伟大胜利者的姿态，然后迈着八字脚再次来到了被怪物撞了一个大洞的"洞外天"。剩坐红色 轨车下到圆形轨道正中心处，按下白色的按钮。本还想向右走，可是轨道到 了那里就断掉了，只好作罢。

当 Klaymen 回到山坳口时停下了脚步，环顾了四周，是在看还有没有别的怪物，还 是在找别的什么东西。目光向右，看见一棵叫不出名长满一身果实的树，上面结的果 实会使所有的泥人打嗝。目光向左，一堵山墙，不同的是这堵墙看起来有点…… Klaymen 慢慢地伸出手贴在墙上……就在他手刚挨着山墙时，"哗"，山墙裂开来，这 里竟然暗藏乾坤，一个漂亮的牛头，一个红色的按钮，Klaymen 做了他唯一该做的事—— 按下红色的按钮，看到了必然的结果——有泉水从牛头像嘴里流出来。

穿过小屋踱过小桥，Klaymen 回到了那个有数排风笛的屋前，伸手按了一下门旁的按钮，门没开，而风笛却响起，不过不同的是门上方那排风笛奏出一段完整的音乐，而下面那排风笛只是发出单一的调。"我明白了，只要让下面风笛发出与上面风笛一样的 音乐时，门就会的……叭！？"Klaymen 越想越高兴，突然脚不知踩到了什么东西，低下头一看才知道原来地面上有个不是很起眼的按钮，同时，泉水又在这门旁的牛头 像嘴里冒出来。"真是天时、地利、人和全为我着想呢！"Klaymen 此时不由洋洋得意，从他的面部表情完全能看出来他已经知道如何破玄关。为什么？大家都知道在等容量 的管状容器中盛上不等同的水量后，管会发出不同的声音，如果搭配得当就可组成音 乐，而眼下这排风笛也可以用这样的方法来解决。瞧，这不，Klaymen 已经做开了。先 取出在记忆大厅中拿到手的试管，在头像嘴下接到些水……不对！喂，Klaymen 你怎么 自己喝上了，这不是用来调音阶的吗？"山人自有妙计，下次你们十大 E 人到齐了自然 会告诉你的"Klaymen 这种

做法对不对，根本就没人关心，大家都很关心这家伙 的音乐天分有多少，想看看"泥体凡胎"的这家伙能不能靠自己的听力配出相应的音乐 ……不愧为泥土世界唯一的帅哥，只见他从左起第一个风笛管开始按着 31204 的水份比 例很快地配好的"成分"，门也开了，"我觉得这世界上的一切都为我的杰出音乐天分感到羡慕"，屋里 Klaymen 飘来泥哥的一句"经典"(经扁)的话。

正自我陶醉着的 Klaymen 完全没听到屋里那个人头监视器在说什么，自己径直走到了里屋，攀着屋中柱上的刺上到了顶层(如果在记忆大厅时没有关上电梯的 门，此时柱上的刺是不会伸出来的，这二处相等效)，"想当年我 Klaymen 在云南时 可是爬刀梯的高手，这算什么?"看来得有人教教 Klaymen 什么是"谦虚"！很快，他已经按下了那里的橙黄色按钮。

"轻车熟路"就是指像现在的 Klaymen 一样走下黑色的地下通道，按下了门上三个 按钮，螺栓松落，铁门开启，到了另一块与此分离的大陆。

本篇备注：为了打开这扇门，你必须按压三个与门上的按钮颜色相匹配的遍布于土地上的按钮。第一个按钮在位于山洞的另一侧的记录大厅的地下室里。穿过带钉的 大门，乘电梯下去，按钮是蓝色的；第二个按钮在你玩音乐盒时发狂的动物(黄鼠狼) 跑出来的山洞里。乘小红车到达螺旋的中心，按钮是白色的；第三个按钮在有音乐风 笛的小屋的顶楼，按钮是橙黄色的；仅按一次按钮直到你听到 clankety 铃声，否则螺 栓将不会打开。

穿过暗黑通道到湖面飞桥另一边。Klaymen 瞄了瞄四周，发现在左方有个与显示 器类似的东西，Klaymen 神秘地做了一串动作，谁也没看见他在做什么，只知道他 掏出一张纸在记录什么，同时还 SAVE 了一个被称为"进度"的东西，然后就见他进入 了桥右方的屋前。

注：在这里只记下符号还不够，得注意在某一个或多个符号出现时会有一 声怪响，标注下发怪响的符号。

突然，Klaymen 发现在他右方居然有一个大炮！不由得坐上去小试了一下身手，过上一把瘾……"轰！"这下连 Klaymen 也自感到闯下大祸，满湖的水不见了!?……嘿，Klaymen 快点趁没人在犯罪现场飞吧！其实这那还用得着别人教唆，这小子 早已躲进屋里去了。

屋内满桌的玩具又深深吸引了 Klaymen，他完全忘了刚才闯下的祸事。每一块模 具的正反两面都有符号图案，靠桌的墙上也随机出现一种图案，从桌上选一种有相同 图案符号的模具贴上去，同时出现这块模具背面的图案符号，再从桌上选取与之相同 的模具至完。Klaymen 按照这种方法不一会儿就将所有的图案连在了一起，而最后一个箭 标图案好像让 Klaymen 想起了什么，按了一下就飞快的出门去了。

"果然是这样。"Klaymen 此时发现屋里的模具成型是屋外桥的映射，此时的桥已 经放下了，顺着桥面生成的台阶……这台阶也太……好在 Klaymen 总算安全地到了湖 底。

"海阔"了，当然"天"也就"空"了，由于 Klaymen 误打误闯放掉了满湖的水后，呈现出了深藏在湖底里的"洞天府地"。而在台阶的右方还有一个绿色的轨车，也是 Klaymen 现在正乐好之的。坐上轨车，Klaymen 顺着轨道抱着向上走准没错的原则 来到一亮光处，不知为什么，这里竟放着三个瓶子，里面分别装着三种不同颜色的液 体，且容量各有千秋

(此处液体的多少会随机出现),不过 Klaymen 心里是有 数的。

Klaymen 在四处游览并签上"到此一游"后回到湖床,走进黄色屋里,发现通往内 屋的门被关着,而唯一能打开此屋的机关——收音机也呈"休息"状态,此时他才想起这 收音机的开关在自己家中大厅,也就是大厅上方左起第五个吊环。咦,Klaymen 呢? 前方跑来的那个气喘不停的是……Klaymen! 动作还真快,已经先到桥上方屋里升起了 泥桥,然后回到自己家中拉了一下吊环,现在又放下桥来了!? 他弹指之间将收音 机上的频率指针调到了左部"十"字形波段,打开了通往内堂的门。

一个谜一般的内堂,先拉下电灯开关照这里。瞧瞧 Klaymen 在干什么,目光盯住左 方机器的下部,"BOBBY"这是什么? "哦,B=蓝色,O=橙黄色,Y=黄色"Klaymen 是这么说的,当然也就这样做了。有过经验的他先开电灯,然后进入机器之中,调节按钮按照"蓝橙蓝蓝黄"启动了机器……眨眼之时,发现 Klaymen 不见了! 这小子还在,只是变得几乎看不见了……对了,这下他就可以通过旁边的那个小洞了。过洞后,顺着路而上,抬头望了望右上方,那里又有三个不同颜色的瓶子,一定是指 示着什么。

这是有雕像的紫色房间,Klaymen 要做的第一件事是变大。还记得湖床底乘轨车四处云游时看见的那个颜色瓶吗,还记得他们的颜色与容量吧,进入实验室里用同样颜 色容量就可取得变大的秘药。我为什么知道? 我亲眼见 Klaymen 就是这么做。如果你忘 了或是根本就没去过绿色轨道右上部,那么你可要先回到内堂里,先进入那里的实 验室,用进这个紫色房间前在右上方看见的代码变大,在去大门前,先将收音机指针指 向最右方打开门,然后才能去"云游"。变大后的 Klaymen 注意到位于房间右侧靠近第二 根柱子的雕像。该雕像的头上有 H 状的东西。按 H 中间的按钮。这时将会从天花板 上下来一根梯子。这就是嘛,H=楼梯!

上楼来到一传送器前,Klaymen 点了一下正不停闪动的按钮,按下启动开关到了 一块阔地。从这里可以看到泥土世界的全貌,此时 Klaymen 才发现泥土世界已经被人用巨大的铁链强行分为了两半,Klaymen 马上明白粘土世界存在着不安的因素,虽然不知是什么,但这绝对不容他袖手旁观,也明白了 Willie 让他出马的原因。英雄感给了 Klaymen 非凡的勇气与前所未有的力气。还等什么 Klaymen,泥土世界指望你了,来吧,使出你所有的力气……

这时通往整个粘土世界的门全开了,同时 Klaymen 发现原本在红色轨车处不能走的轨道也合在了一起,有空一定要去瞧瞧(可以拿到至关重要的三把钥匙之一)。

回到传送器,这时有两个按钮闪光了(每一种颜色的按钮代表不 同的地方,闪光的按钮是代表此时可以去的地方,而按钮的颜色大体上是代表传送 器的颜色)。

选择新出来的一个传送闪光按钮,来到一间屋内,踩下地上的按钮后得马上冲出屋去。Klaymen 先进入紫色大门的屋里,该死的老鼠正在偷吃乳酪,Klaymen 一气之下一 脚踩动地上的按钮,开启了屋里的吸尘器将老鼠与乳酪一起"吸"到不知那里去了。向 右来到一幅壁画前,一个典型的对对碰游戏谜题是难不倒 Klaymen 的,三下两去二搞定 之后向左行。刚想过走廊,突然平台上升起一堵石墙,一支老鼠在左上,一个乳酪在右下,中门无数的小洞……"这太简单了,这是一种谜锁,只需让老鼠吃着乳酪就行。更何况 这种锁一定是伪劣产品,连老鼠都没造好,还没除去老鼠的嗅觉,瞧,老鼠不停地 在用鼻子闻乳

酪从洞中传来香味，靠着它找到正确出路就太简单了，老鼠鼻子指向哪 个洞向哪洞走就行。"Klaymen 对这种锁是又好气又好笑，言语之间已经放低了石墙 进入屋里。咦？一个幻灯机？Klaymen 将它推到屋正中的凹处，拉下杆看了看出现的幻 灯片，十分失望："这人太丑了！连我这样的帅哥都没上过镜，他也配？"

在有着紫色大门的屋里无法再发现什么的，Klaymen 出来回到了空地上，这时他发现在来时的拱型洞的一旁有一个类似大炮旁的显示器，他试着将在大炮旁显示器看到的符号图案输入到里面(别忘了用现在发怪响的符号代替原来发怪响符号的 所在位置哟)。没想到这里竟是一道门，而这显示器就是门的开关。

Klaymen 进入蘑菇状的屋里……唉，帅(衰)哥的命运就是这样的……不过塞翁失马焉 知非福，掉下到地洞后，Klaymen 发现了墙上类似于在记忆大厅的地下室里发现的那种 符号，再次记在了心中。坐上传送器，按下右下方"绿色的按钮"又到了一个更古怪 的全绿地方，这里一切都是绿色的。拐过拱型门后转向右边……看见在吊臂上挂着一个 玩具熊，Klaymen 看了看四周发现没人，这可是他拥有玩具熊的好机会，虽说拾物要交 公，物要归原主，可现在的粘土世界里就应该只有他这么一个泥人了，所以嘛……"嘿，Klaymen，I'm here！"谁？谁在叫 Klaymen？"我怎么没听见？"Klaymen 一副严肃的 样子。他打开了吊臂的控制面板眼睛都睁大了，又需要密码！不过 Klaymen 左看右 看都觉得这些密码图案在哪儿见过，对了，玩对对碰游戏时，那个图案与这个一模一 样，不同的是这里的图案少些，而下面要用户输入数字？一定是在问这个图案有几 个！对，一定是的！Klaymen 记下这里问的图案后马上回到了要玩对对碰的屋里，仔细 数了数墙上该图案有多少个"一五一十，十五二十……"万事具备只差一按了！不 对呀，吊臂没把玩具熊吊到 Klaymen 这边来，而是吊到了另一边的粘土世界牢房的其中 一个窗前，一只巨大的手臂伸出来一把就抓住玩具熊不放，这可把 Klaymen 气急了，他想用大炮轰那个与他有寻"其"之恨的家伙。

Klaymen 从未跑得像现在这样快，从未像现在这样认真过，从未像现在这样仔仔细细调研大炮的准心……先输入右边开火密码，就是在地下室传输器旁看到的符号，调好会出现 X 轴，再输入中门开火密码，就是在记忆大厅地下室关上灯后才能看见的符号，调好后出现 Y 轴。一切好了之后，再点击 Y 轴升高炮台，然后点击 X 轴调向目标……"轰！"……正中目标……"哈、哈、哈"Klaymen 为自己生平最得意的一次成功大笑。然而他再次回到吊臂控制面板处时，他再也笑不出来了。一则是因为这家伙根本就是 粘土世界皇家卫士，早在 Willie 的来信中就提到要救他来着，二则是这家伙是机器人，巨大无比，头又被自己打得连他妈妈也认不得了，万一他发起火来不就 XX 了吗？想 到这，Klaymen 马上钻入机器人肚中，打开机器自我恢复系统，然后再讨好地将玩具熊 送到了机器人的手中，这招果然有用！"Help me！"求救声正是发自当初鬼叫"I'm here"的人，不过这次更清楚了……是 Willie！Klaymen 心里大惊，定眼一看才发现有 一只怪兽正爬在 Willie 家窗前，Klaymen 赶忙控制机器人一拳打向怪兽…… 常听人讲"打得你粉身碎骨"，这下 Klaymen 可算是真真正正见识到了。然而还有他没见识过 将要发生……

终篇:光辉岁月

与邪恶之手最后的较量开始了。Klaymen 因机器人英勇的行为深深地感动,因邪恶残忍而愤怒,机器人用自己的生命打开了皇城之门,Klaymen 冲入城中大门又再次砸下,他知道,机器人已经就义,尽管没有能见上机器人最后一面,但是机器人金属话音深 深留在心中,前途虽说会更加险恶,但与正义的力量比起来只能是隐隐小烛悲痛的 力量、愤怒的力量、英雄的力量、光辉的力量交汇在一起,让 Klaymen 大步向皇城深入 走去。

面对着眼前的三道门,Klaymen 先选择了右边的门来到阳台上。拾起地上的银针时发现一道黑影投在地上,抬头一看,在头上方有一个气球,球下面的线上结着一把 钥匙。有了目标再办事就很方便,Klaymen 进入中间的那门——电梯到了第二层,捡到了 游戏中最后一个记忆块,全部放入旁边的记忆机中,出现了 Willie 的身影,他向 Klaymen 讲述事情发生的全过程:

星纪元年,一位粘土奇士来到了这个原本荒无人烟的小小星球,并借助自己神奇 的力量建造了这个粘土世界。而他神奇力量却来自头上的王冠,没有了它,那么所在 的国王也将失去所有的神奇力量。尽管奇士也就是现在的国王无所不能,并创造了梦 幻般的粘土世界,然而他发现在这星球上没有一丝生气,所以再次依靠力量创造了粘 土世界第一位人类——现在被称为"邪恶之手"的家伙。也正因为国王在创造好了他之 后发现其心术不正,不得不费尽能力建造了唯一的非粘土性的金属机器人当作皇家卫 士,想以此压仰"邪恶之手",可是机器人反而有着一颗"不愿伤害世间万物"的善 良之心。不得已,国王再次靠王冠种子创造出了 Willie,可是"邪恶之手"无时无刻 不在打着坏主意。直到有一天,"邪恶之手"终于找着了机会……那天,国王正计划再 创造更多的粘土人,同时心里担心"邪恶之手"会给粘土世界带给危机。也就在国王 这分神之际,"邪恶之手"趁机抢得了王冠,从此他拥有了原本属于国王的神奇力量。危难中,国王趁"邪恶之手"不注意交给了 Willie 一颗,也是自己唯一一颗粘土种子,把自己的所有希望寄托在它身上,而这颗种子创造出来的第三个粘土人正是现在成为 粘土世界英雄化身的 Klaymen!

Willie 在记忆快结束时交给了 Klaymen 第二把钥匙,因为正如大家所看到的那 样,此时的 Klaymen 已完全有能力担负使命,已不再是当初的顽皮小子。Klaymen 靠近 窗口,掏出银针刺破浮在半空中的气球,然后再回到阳台捡到了最后一把钥匙(为了方便通关故再次提及通关必须的三把钥匙。第一把钥匙:利用气球找回城堡 阳台上的钥匙;第二把钥匙:回到当你玩牌时动物追赶你的山洞。乘红车到第二个世 界,抓住线尾的钥匙;第三把钥匙:找到两个世界中所有的 20 只盘,将它们放到任 一个观察器,放入后,Willie 将给你最后一把钥匙)。

Klaymen 拿到了所有的钥匙径直进入了左方的门里,打开钥匙面板这才发现在面板里有着许多的钥匙孔,让人完全不知该放在那儿,一一试吧按排列组合算下来就太太 太太多了,一定要他另寻它法。老鼠与乳酪加上?原来它们都被传到这里了。慢着,墙上好像有什么东西,只是没有灯光一时看不清楚——"XXX=??",这些 XXX 下是手中钥匙的形状,难道说……对了,钥匙孔面板上正有着不同的数字,一定是要让 这三把钥匙插在的孔所代表的数字相加起来等于代表的那个??可是?? 被黑暗吞没 根本就看不见,阳光也

进不来!? ……有了! 不是在老鼠与乳酪的地方有一部幻灯机吗，把它也“吸”过来不就有亮光了吗!! 先通过二楼的传送器回到对对碰的屋里极左 方将幻灯机推到“吸尘器”下，然后踩下按钮将其“吸”到目的地(正 如本游戏中的绝大多数地方一样，这数字也是随机出现的)。Klaymen 拉下了幻灯机 拉杆将灯光照在墙上，顿时出现一个数字，根据这数字按照墙上钥匙的顺序插入相应 的钥匙孔中……“叭”……通往皇宫的门打开了，此时的 Klaymen 没有别的想法只知道冲，冲入皇宫中，将邪恶之手砍掉救出被困多时的粘土世界国王。

穿过大门，又是一串吊环，但需要同时拉下两根吊环才能既放下吊桥又打开门，而此时又只有一只 Venus，可想这里并不能如原来那样做了。还是 Klaymen 有办法，将 Venus 推到吊桥右端，然后钻入 Venus 肚中，结果竟是 Venus 把 Klaymen“吐”到了 门的那一边，真是“直接干脆”!

Klaymen 终于与“邪恶之手”见面了，Klaymen 冲着他说了一句问候语：“你真够丑的!”“你终于来了，看来我是有点低估你的能力。不过你看，能控制粘土 世界的神奇力量源泉——王冠就在这里，只要你愿意就能完全拥有它，来吧，只需轻轻 地将它戴在你的头上就能无所不能。”邪恶之手托着王冠，一把拥过 Klaymen 说道：“你再瞧瞧那个废物”说着，他的手指着前方不远处王座上的国王“他根本就不配拥 有这种力量，只有你——Klaymen 才能有资格，来吧，Klaymen! 别再想什么了，我们粘 土世界未来的国王!!”(本游戏有两种不同的结局，当邪恶之手向 Klaymen 讲那堆话后，玩家可以选择该如何办，如果鼠标指向邪恶之手，那么 Klaymen 将走上与邪恶之手一样的道路；如果鼠标指向远处的国王，那么就一场大团员结局，Klaymen 成为粘土世界的欢乐英雄。)

故事到这里已经告一段落，至于粘土世界后来怎样大家也不清楚，只是偶尔有来 自那里的消息说如今的粘土星球人丁兴旺球，并且在星球中心广场修起了一座纪念碑，国王亲笔手书“粘土世界的英雄——Klaymen，粘土人民永远感激你带给粘土世界的和平 昌盛!”……

第 10 节　暗黑破坏神 (Diablo)

游戏名称：暗黑破坏神 (Diablo)
编制公司：BLIZZARD
游戏类型：A－RPG
游戏容量：1CD
基本配置：486DX，8M 内存，VGA 显示，WINDOW95，鼠标。

以《魔兽争霸》出尽风头的 BLIZZARD 终于推出了这款即时动作角色扮演游戏。

故事的背景设定于中世纪一个村庄，玩家控制的主角，将会单人匹马，勇闯一层又一层分别布满不同种类怪物的地下迷宫，在这个充满无数的魔物、陷井、机关等等的世界，如何走到迷宫的至深处，打败敌人 Diablo，便是玩家在游戏中要做的事。

游戏的第一个特色：游戏的画面是以六十度倾斜的方式表现出来(想像不到的话，可

以试试回忆 Origin 的创世纪系列)，所有主角的动作操控，以及介面的设定，全部可由鼠标负责，既然是即时战斗，那当然要操作自如啦。

第二个特色便是游戏的声光效果，因为游戏所有的场景全部是以即时的立体投影方式表现出来，因此游戏除了有明暗的效果外，当有人物和墙壁重叠时，墙壁会变为透明的状态，加上不论是主角或是游戏中的其他生物，全是以大量的图像组合而定，另外人物的移动效果极为流畅;魔法的表现亦是一绝(相信看到附图也可略知一二吧)，等级越高，能够施展的魔法自然越高，华丽的效果亦相应提升，尤其是当你被人围困之时，当施展电系的魔法，或是火系的魔法，当中的效果只有亲身尝试，才可体会其中的妙处。当然，即使你的等级不够，只要拥有不同种类的魔法卷，亦可施展高级魔法;顺便一提，游戏有数量极多的武器、防具以及道具，它们有些可以在武器店购买，有些则需击杀怪物后，才可获得。

游戏的音效是采用立体效果，玩家可以从声音分辨怪物从那一个方向来，以及它的大致距离，亦因为游戏的音效以八条声道录制而成，因此玩家可以在同一时间听到八种不同的音效，可以加强玩家亲历其景的感觉。

第三个游戏的特色，便是 Blizzard 创立了一个随机的舞台，举个例子，假设你完成了游戏，想再玩一次之时，可以发觉到迷宫的结构完全改变，甚至有时村民的对话亦有所不同，也就是说，你每次玩的迷宫，可以探险的地方均不尽相同，可以说是一个永远玩不完的游戏。

第四个特色，便是游戏提供了一个强大的连线功能，除了惯有的 IPX、MODEM 以及 Direct Link 外，Blizzard 设立了一个服务器“Battle. Net”，可供玩家通过国际网络，和世界的其他地方的战友一同作战，不仅从《暗黑破坏神》(Diablo)以后 BLIZZARD 的游戏将支持直接连线至 Battle. Net 的功能，更重要的是，连线至该站不收取任何费用，你只需花与 ISP 连线的费用及电话费(如果你用拨接上网的话)。Battle. Net 与《暗黑破坏神》的结合，加上 BLIZZARD 公司造势的成功，《暗黑破坏神》一推出就成为全球玩家关切的焦点。

一、Diablo 任务提示

The Butcher:

情报员：教堂前受重伤的人

战利品：Butcher's　Cleaver

到第二层中找那间满布鲜血及尸体的房间，便可以找到杀害教堂前受重伤人的全家的凶手——Butcher。二话不说，当然是干掉它啦，用 Fire　Wall 然后关门是不错的选择。

Poisoned River Water Supply:

情报员：在 Healer 处的 Pepin

战利品：Ringof Truth(Pepin 送的)

只要将第三层内的秘密黑山洞的生物全杀光便可以过关了。

Valor:

战利品：Arkaine'sValor

在第五层的 Catacombs(地下墓穴)使用三块 Blood stones。

Chamber of Bone:

情报员：阅读地下城中的大书

战利品：学到 Guardian 法术(一个很不错的攻击法术)

在地下墓穴的第六层由楼梯进入一个秘密房间，击败所有不死生物便可。

Gharbad The Weak：

战利品：两个随机决定的魔法物品

在第四层找寻一个人，消灭它。

Halls of the Blind：

情报员：阅读地下城中的大书

战利品：Optic Amulet

在地下墓穴中搜寻四个充满 Sneakers Lurk 的房间(就是攻击后又变回影子的那些)。

Zhar the Mad：

战利品：随机决定的一个魔法物品及一本魔法书或卷轴

把 Zhar the Mad 杀死，他身在第八层的地下墓穴。

Anvilof Fury：

情报员：Griswold(武器店)的 Blacksmith

战利品：Griswold'sEdge

到第九(或十)层洞穴中的的熔岩小岛找回铁砧(Anvil)给 Griswold。

Ogden's Sign：

情报员：Griswold(武器店)的 Blacksmith

战利品：HarlequinCrest(Ogden)/IceShank(Snotspill)

与第四层的 Snotspill 交谈，再到 Overlords 那里找回一东西，交回 Ogden，然后把 Snotspill 杀掉。

Curse of King Leoric：

战利品：Undead Crown

由第三层进入一个墓穴，要击败 Skeletons 及 Skeleton Boss。你会见到两个工具，东方的那个会开启一个充满箱子的房门，里面有东西可助你击败 Skeleton King。Skeleton 能够使他的手下复活，所以最好先用 Hold Bolt 把他干掉。在北方的房间搜索会有不错的收获。

Black Mushroom：

情报员：给予 Adria(女巫)The Fungal Tome

战利品：Elixir

到第十层的洞穴找 Fungal Tome 给予 Adria，她会告诉你她要 Black Mushroom，这可以在第十层中找到。跟着她会告诉你 Pepin 要 DemonBrain(魔鬼的脑袋)!?杀死任何一支把它的脑袋带回给 Pepin，拿到 Spectral Elixir。带给女巫，她会送给你。

Magic Rock：

情报员：Griswold(武器店)的 Blacksmith

战利品：Empyrean Band

在地下墓穴中找回 Migic Rock 给 Griswold。

Lachdanan：

战利品：Veilof Steel

把第十五层的 Golden Elixir 带级 Blood Knight。

Archbishop Lazarus：

情报员：Cainthe Elder（在第十四层中）

战利品：三个魔法物品

于第十五层的红色入口进入，解开传送站的谜题，跟着把头目（Lazarus 和两个 Succubi）杀掉。

Diablo：

情报员：Cainthe Elder

Diablo 很厉害，不容易杀死，这里有一"烂招"。先在 Diablo 附近施展 Fire Wall，当 Diablo 走近时你自己死在火墙当中，不要重新开始游戏，你会发觉没头没脑的 Diablo 仍旧会向你的尸体张牙舞爪，跟着就会被火烧死，你便能看到结局画面了（但自己也牺牲成仁）。

二、完全修改

Diablo 是 win95 的游戏，存盘文件经过特殊的 checksum 处理，所以用 pctools 应该是没有办法修改的，所以等一下修改的工具以 FPE 5.0 为主。

首先在 win95 下运行 FPE 5.0，然后再执行 Diablo，以（Alt）+（TAB）互相切换，FPE 的说明书内有详细说明，不清楚可以先参考一下。

下面的修改以女战士为主，其余两位玩家自己去摸索，全讲完了就没意义了。

我们必须以 FPE 5.0 先搜寻下面字符串

37h，0，0，0，46h，0，0，0，fah

上面字符串的意思代表各种职业各最大属性，女战士的最大 STRENGTH 是十六进制的 37h，MAGIC 则是 46h，DEXTERITY 是 fah，50h，每个属性都是以 double word 存放，所以要加三个零凑成四个 byte。

找到后，用编辑的方式改成 20 03 00 00 20 03 00 00 20 03 00 00 20 0300 00，每项属性的极值变成 800 了，我们把极大值改成很大，以后就不用担心数值会变回原来的值了。

然后再用 FPE 5.0 搜寻你的名字，后面加个 0。如我叫 Cheng Heng 就搜寻"Cheng Heng"，0 这样的字符串，会找到三四组，不过你可以用编辑看看，如果样子很像下面的结构，就是我们要修改的目标了，不像的不要管。

xx xx xx xx xx 00 xx xx xx xx 00 00 00 00 00 00 Cheng Heng←你的名字

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

01 00 00 00 strn 00 00 strb 00 00 magn 00 00

magb 00 00 dexn 00 00 dexb 00 00 vitn 00 00

vitb 00 00 00 00 00 00 dam 00 00 00 00 00 00

*lifn 00 00 *lifb 00 00 lifn 00 00 lifb 00 00

?? ?? ?? ?? *mn 00 00 *mb 00 00 mn 00 00

mb 00 00 ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??

?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? 00 mm ff ll money……

说明：

第三行的 02 是职业，00 是战士，01 是女战士，02 是魔法师。
strn：STRENGTH NOW（目前的强度）
strb：STRENGTH BASE（没有穿戴任何装备的强度）
magn：MAGIC NOW（目前的魔法能力）
magb：MAGIC BASE（未穿戴加强魔法装备的强度）
dexn：DEXTERITY NOW（反应力）
dexb：DEXTERITY BASE
vitn：VITALITY NOW（活力指数）
vitb：VITALITY BASE
dam：DAMAGE（伤害力）

* lifn：LIFE NOW（没有穿戴任何装备的目前生命力）
* lifb：LIFE BASE（没有穿戴任何装备的生命力全满点数）
lifn：LIFE NOW（目前生命力）
lifb：LIFE BASE（目前生命力全满点数）
* mn：MANA NOW（没有穿戴任何装备的目前魔法力）
* mb：MANA BASE（没有穿戴任何装备的魔法力全满点数）
mn：MANA NOW（目前魔法力）
mb：MANA BASE（目前的魔法力全满点数）

mm：RESIST MAGIC（抗拒魔法能力）如有变动到物品时就会恢复原来值。
ff：RESIST FIRE（抗拒火系魔法能力）如有变动到物品时就会恢复原来值。
ll：RESIST LGTING（抗拒电系魔法能力）如有变动到物品时就会恢复原来值。
money：显示金钱的数目，只是统计数字，改了没效。
??：我不知道干嘛用的，知道的人请补充。

除了 mm，ff，ll 外每项能力都用两个 byte（其实是 4 个，不过不用改那么多）前面到伤害力都是直接以 16 以进制数字储存，你不要改超过前面所说的极值。

魔法力使用的数值不是直接储存的，所以你直接用 FPE 高阶分析不会找到，它把实际的数值除以四加上某数储存，有点复杂，笔者建议你第一个 byte 改成 31h，如果我要把 * lifen 变成 800 的话，就要改成 31 C8，（800 除以四是 200，十六进制是 C8）本来还要加上一个某数，不过你第一个 byte 是 31h 的话那个数就是 0。建议把 * life?、* m? 那八项通通改成 31 C8 就很方便了。

以上如果你想修改生命力或魔法力，有 * 号的一定要跟着改，最好数值和没有 * 的一样，游戏会依据 * 的数值和你目前的装备调整你最后的魔法力及生命力。

后面还有一大堆携带物品的资料结构，有兴趣的人可自行研究，说不定会改出什么新奇又好玩的装备来呢。

物品一览表

防 具 列 表

护具名称	耐用度	需求
	头盔类	
Cap	15	没有
Skull Cap	15	没有
Crown	30	没有
Helm	30	25 点力量
Full Helm	35	35 点力量
Great Helm	60	50 点力量
	盾类	
Buckler	16	没有
Small Shield	20	18 点力量
Large Shield	30	25 点力量
Kite Shield	40	35 点力量
Tower Shield	50	60 点力量
Gothic Shield	80	60 点力量
	护甲类	
Rags	6	没有
Cape	12	没有
Cloak	18	没有
Robe	24	没有
Quilted Armor	30	没有
Leather Armor	30	没有
Hard Leather Armor	40	没有
Studded Leather Armor	45	20 点力量
Ring Mail	50	25 点力量
Chain Mail	55	30 点力量
Scale Mail	60	35 点力量
Splint Mail	65	40 点力量
Plate Mail	75	60 点力量
Breast Plate	80	40 点力量
Field Plate	80	65 点力量
Full Plate	90	90 点力量
Gothic Plate	100	80 点力量

护具名称	需求
sky	增加 1～3 点 Attributes
moon	增加 4～7 点 Attributes
stars	增加 8～11 点 Attributes
heavens	增加 12～15 点 Attributes
might	增加 6～9 点 Strength
power	增加 11～15 点 Strength
giants	增加 16～20 点 Strength
vitality	增加 3 点 Vitality
zest	增加 6～10 点 Vitality
vim	增加 9～15 点 Vitality
vigor	增加 16～20 点 Vitality
life	增加 22 点 Vitality
spider's	增加 14～15 点 Mana
raven's	增加 15～18 点 Mana
snake's	增加 25 点 Mana
serpent's	增加 34 点 Mana
drakes's	增加 47～50 点 Mana
dragon's	增加 58 点 Mana
skill	增加 7～8 点 Dexterity
accuracy	增加 11～15 点 Dexterity
precision	增加 16～20 点 Dexterity
perfection	增加 29 点 Dexterity
iron	增加 7% to Hit
steel	增加 12%～26 % to Hit
platinum	增加 32%～40 % to Hit
mithril	增加 50 % to Hit
meteoricg	增加 79 % to Hit
health	减少 1 点 Damage
protection	减少 2 点 Damage
deflection	减少 4 点 Damage
osmosis	减少 6 点 Damage
quality	增加 1～2 点 Damage
maiming	增加 4 点 Damage
slaying	增加 7 点 Damage
gore	增加 11～12 点 Damage
deadly	增加 46 点 Damage

vicious	增加 66～70 点 Damage
brutal	增加 89 点 Damage
strong	增加 38 点，增加%Armour
grand	增加 51 点，增加%Armour
valiant	增加 66 点，增加%Armour
glorious	增加 90 点，增加%Armour
craftsmanship	高耐用度
structure	高耐用度
ages	永不损毁
white	增加 10～20 点魔法(Magic)防御
amber	增加 16～20 点魔法(Magic)防御
pearl	增加 22～30 点魔法(Magic)防御
ivory	增加 33～40 点魔法(Magic)防御
crystal	增加 46～48 点魔法(Magic)防御
diamond	增加 53～60 点魔法(Magic)防御
red	增加 18～20 点火系魔法(Fire)防御
crimson	增加 23～36 点火系魔法(Fire)防御
garnet	增加 47 点火系魔法(Fire)防御
ruby	增加 52～60 点火系魔法(Fire)防御
blue	增加 10 点雷电魔法(Lightning)防御
azure	增加 30 点雷电魔法(Lightning)防御
lapis	增加 31～37 点雷电魔法(Lightning)防御
cobalt	增加 43～49 点雷电魔法(Lightning)防御
sapphire	增加 53～59 点雷电魔法(Lightning)防御
leech	偷取敌人 3% 生命
blood	偷取敌人 5% 生命
topaz	增加 13～15 点对所有魔法防御
amber	增加 16～19 点对所有魔法防御
jade	增加 24～30 点对所有魔法防御
mind	增加 7～10 点 Magic
brilliance	增加 12～15 点 Magic
sorcery	增加 16～20 点 Magic
wizardry	增加 24～30 点 Magic
stability	加快 Hit 回复度
harmony	将 Hit 回复加至最快
bat	偷取敌人 3% 法力
fine	增加 6～9 点 Hit%/增加 40～47 点 Damage
warrior's	增加 11～15 点 Hit%/增加 53～63 点 Damage

soldier's	增加 16～18 点 Hit%/增加 69～79 点 Damage
lord's	增加 28～30 点 Hit%/增加 84～93 点 Damage
knight's	增加 38 点 Hit%/增加 98 点 Damage
king's	增加 76～100 点 Hit%/增加 161～166 点 Damage
light	增加 20 Light
radiance	增加 40 Light
readiness	增加快攻击
swiftness	增加快攻击
speed	增加快攻击
haste	增加快攻击(最快)
jaguar	增加 16 点生命力(HP)
eagle	增加 26～28 点生命力(HP)
wolf	增加 30～39 点生命力(HP)
tiger	增加 44～50 点生命力(HP)
lion	增加 56 点生命力(HP)
angel	所有魔法提升一级
arch～angel	所有魔法提升两级

受咒的物品

clumsy	减少 8 点 to hit,减少 74% damage
paralysis	减少 6 点 dexterity

武器列表

武器名称	耐用度	需求	攻击力
		剑类	
Dagger	15	没有	1～4
Short Sword	24	18 点力量	2～6
Sabre	25	17 点力量	1～6
Scimitar	20	23 点力量	3～7
Falchion	15	25 点力量	4～8
Blade	30	25 点力量,30 点敏捷度	3～8
Long Sword	40	30 点力量	2～10
Claymore	36	35 点力量	1～12
Broad Sword	50	30 点力量	4～12
Bastard Sword	60	50 点力量	6～15

		Two～Handed	
Sword	75	60 点力量	8～16
Great Sword	100	75 点力量	10～20
		斧类	
Small Axe	24	没有	2～10
Axe	25	20 点力量	4～12
Large Axe	30	25 点力量	6～16
Broad Axe	50	35 点力量	8～20
Battle Axe	60	65 点力量	10～25
Great Axe	75	80 点力量	12～30
		Blunts	
Club	20	没有	1～6
Spiked Club	25	20 点力量	4～6
Mace	32	16 点力量	1～8
Morning Star	35	23 点力量	1～10
Flail	36	30 点力量	2～12
War Hammer	50	40 点力量	5～9
Maul	50	55 点力量	6～20
		法仗类	
Short Staff	25	没有	2～4
Long Staff	35	没有	4～8
Quarterstaff	35	没有	4～8
Composite Staff	45	没有	5～10
War Staff	75	30 点力量	8～16
		弓类	
Short Bow	20	20 点力量，20 点敏捷度	1～4
Long Bow	35	25 点力量，30 点敏捷度	1～6
Composite Bow	50	30 点力量，35 点敏捷度	3～7
Bow	40	25 点力量，40 点敏捷度	2～5
Hunter's Bow	40	20 点力量，53 点敏捷度	2～5

Short Battle Bow 45	20 点力量，50 点敏捷度	3～7
Long Battle Bow45	40 点力量，45 点敏捷度	1～12
Long War Bow 45	45 点力量，60 点敏捷度	1～16

第 11 节　极速天龙

一、前言

Full Throttle《极速天龙》可以说是一个单纯的冒险解谜游戏，如果对一些游戏玩家说冒险解谜游戏的大宗 LucasArts 所出的游戏很"单纯"，笔者想大概有绝大多数的玩家无法苟同。但是笔者方才所说的单纯，意思其实是指《极速天龙》中的谜题出发点或解决的方法都很单纯，正因为如此，对于一些常玩解谜游戏的高手而言，想的太复杂、太钻牛角尖反而容易被卡住，而不知道下一步该做些什么。所以想的单纯、直觉一点，自然而然地会觉得非常简单。

在看本攻略之前有一点要注意，本文是以为了解谜过关而写的，完全没有其他多余的动作，也就没有什么特别逗趣搞笑的事情发生，所以照着本文在进行游戏之际，不妨到处走走逛逛、四处摸摸拿拿，说不定会有意外的事情发现喔?！ 文中并附有"进度检验"，同时提供给玩家们参考。

二、攻略开始

这是一个拥有炎热气候、会让人情绪沸腾的午后，一辆大型的气垫式高级轿车奔驰在九号公路上。车子的后座坐着"哥雷发动机公司"的创建人及现任总裁——哥雷玛尔寇和副总裁——亚德里恩里普博格，而他们俩又在一项争议不下的话题上打转。

本率领着"极地猫"车队超过大轿车后，来到了他们平常的聚集地——"踢馆"酒店。大伙儿在酒店内任意地狂欢着，只有本一个人坐在柜台上喝着闷酒，玛乐寇下车进入酒店，走近本的身边，与本高兴的交谈着。里普博格也进入酒店里找本，叫他到酒店旁垃圾场有要事相告。里普博格便向本说明想请"极地猫"护送他们到达会议场所的提议，本立即一口回绝，但是当本在听里普博格说到玛尔寇即将死亡时，后面有个卑鄙的家伙，拿着一根结实的木板往自己头上重敲下去，本只感觉到一阵昏眩，紧接而来的是一片黑暗。博鲁斯接着骑了一辆酷似本的摩托离开了"踢馆"，而整个"极地猫"车队都认为博鲁斯是本，马上跟了出去，一群人又夹杂着雷声呼啸而去。

逐渐清醒的本，缓缓地睁开双眼，才知道自己是身处一片黑暗之中，而且还有一股异样的臭味四处飘逸。伸手摸着又疼又痛，不知是何种硬物重击在后脑上所留下来的肿包，心想一定是刚刚那死胖子搞的鬼，这个仇非报不可。接着本撑起身子，在伸手不见五指的黑暗中四处摸索，忽见头顶上有微微的一丝光线从夹缝中泄入，大概是没盖好的盖子吧！正好一肚子怒气无处宣泄，此时用力地挥动右拳，"碰"地一声巨响，垃圾箱的盖子被本一

拳给捶开了，双手一撑跳出了垃圾箱，气呼呼地往酒店走去。

本在酒店外看见自己的车队都离开了，只留下自己的机车在那儿，而有人取走了钥匙，这行为惹怒了本，走到酒店门口，门竟然还锁了起来，满腔怒火又加上了点油的本用脚奋力一踹，大门应声而开。进入酒店后和酒保寇哈格交谈，讲的越久，本就越不耐烦。本要的是一些消息和自己的车钥匙，但是寇哈格却东扯西扯的胡说一通，本只好不得已得使用暴力让酒保屈服，抓着寇哈格的鼻环，让他乖乖的交出钥匙。之后本走出酒店跨上机车，拿出钥匙发动了引擎，向公路呼啸而去，也就是向那无知的陷井直奔。

本骑着机车，奔驰在笔直的公路上。本很清楚昏迷了很久，不管骑的再快大概也赶不上那胖子一群人的轿车了，但是一份执着的信念，还是让本不停地催着油门加到极速，向公路的尽头疾去。不久，一辆重型机车的身影由小渐渐变大、由远慢慢接近，靠近一看才知道原来是自己所带领"极地猫"车队的死对头——"破轮族"，不用多说别的，正愁火气没地方发的本照样挥动着拳头，把对方打下车。

本很满意刚才的成绩，高兴地翘起前轮，以高超的车轮技术行驶在公路上，不过好景不常，前轮的螺丝松开，轮胎脱离了车体，接着本与机车化作一道火花及烟雾之后摔倒在路旁，本又一次进入昏迷状态，一天两次的昏迷，让本觉得有点想哭。

再一次逐渐清醒的本，缓缓地睁开双眼，眼前幸好不是黑暗，出现的是一个由单调线条所组成的一张脸，是个女人。本十分感激这位名叫莫玲的女孩，以及另一位叫米兰达的女摄影记者。虽然本想要很快地离去，但是问题出在他的车子需要修理，而莫玲告诉本，现在需要的是汽油、前叉和一把被偷走的电焊枪。本离开小屋之前，拿走了地上的汽油桶和皮管，以便日后取得汽油之用。

本走出小屋，来到了大马路上，看看四周的地形，真不知道该从何找起。位于地图的左上方，住在拖车中的是一个叫透德的肥仔，他拥有一个大型的废弃车辆场，本心想就从他那儿找起吧！靠近了透德住的拖车，地下室传来的是刺耳的焊接声，本用拳头用力地敲着门，听到类似升降机的声音后，透德便到了一楼，透过门上的小孔对本说话。本在听到透德不礼貌的话后，觉得实在不用跟他客气，趁透德的脸贴近大门时，本举起右脚使劲地把门踢开，透德也因为被门大力撞击而向后倒在沙发上不省人事。本在冰箱中找到了一块肥肉，在一个柜子的木门内侧找到一根铁丝，又发现角落有一块可以活动的地板，踏上去后，地板便自动降了下去。在地下室看到了透德自制的手工艺品及一把电焊枪。电焊枪?! 这正是莫玲遗失的电焊枪，赶紧将电焊枪送回莫玲手中。

再度走出小屋，剩下的是机车前叉及汽油，本心想先到右上方的发电厂看看。来到发电厂的大门前，见到已经上了锁，并也顺便地把锁放进了自己的怀中。走进了发电厂后，刚摸到楼梯时，就听到警报大声作响，本赶快向塔顶爬，刚爬到一半，一架警用直升机便靠近对本发出警告，还开枪示警，本立即落荒而逃。本不示弱地故意再一次触动警报引诱直升机，这次却很机灵的偷偷躲在角落阴暗处，等到警用直升机一落地，两个警察爬上高塔时，利用带着的皮管插入直升机油箱，并将自己的汽油桶放在地下，最后用嘴巴将汽油吸出，等汽油桶装满了汽油后，趁那两个警察尚未发觉之前，跑出发电厂，把汽油送回莫玲处。

又再度走出小屋，最后只剩下机车前叉还没拿到，本便来到了透德的废车场。本利用先前在电厂取得的锁，将铁门锁住，这样就可以从一旁拉门的铁链爬进垃圾场。一进了废

车场里面，发现广场中左方有一堆废弃零件，正当本跑到零件堆前伸手要找机车前叉时，突然冲出一只异常凶恶的狗大吼大叫地追着本不放，害的本抱头鼠窜地跑回平台。原来透德养了一只恶狗把守在废弃场中，让本接近不得。这时候狗跑到了右边一个拆解汽车的小厂房中，本赶紧跑进厂房中，把从透德屋中拿到的肥肉，放置于一辆在磁性起重机下的蓝色废车中，将狗引入其中，再以最快的速度跑到小厂房上方的磁性起重机操纵台里，按下磁性启动开关，并移动磁铁将废车吸起，而狗便被困在其中动弹不得。然后趁这个时候，再到广场左方那堆废弃零件里，找到了机车前叉，送回莫玲的小屋。

拿到了汽油、前叉和电焊枪，莫玲终于将机车修好，而本也得以上路。本告别了莫玲后，骑着机车便往九号公路驶去。刚骑不久，却发现一大堆警用直升机在四处巡逻，好像因为是刚才本触动电厂警报而引来的，本赶紧调头另想办法，忽然灵机一动，跑回电厂再次启动警报，利用调虎离山之计再度引来大批警用直升机，本就利用这个空当骑着机车从九号公路逃走。

本喜欢骑着机车行驶在路上的感觉，他一直是这么说的。一直沿着公路骑了一会儿，就看到"极地猫"的伙伴们，以及那辆气垫式的高级轿车停在路旁，本兴奋地前去向达罗打招呼。在树丛的另一边，玛尔寇正上完厕所走出来，高兴地哼着歌，忽然从背后出现一个手拿拐杖的高大身影，一棒朝着玛尔寇的后脑勺重击下去，仔细一看，原来是里普博格，他邪恶无比的庞大野心在这个时候表露无遗。但是这一连串的杀人动作却碰巧地被女摄影记者米兰达亲眼目睹，并拍摄下来。后来虽被里普博格发现，却又很机警地逃离了魔掌，里普博格赶紧吩咐博鲁斯前去解决玛尔寇的女儿。在这个时候，本走了过来，发现了奄奄一息、命在垂城的玛尔寇，并从他的嘴中得知莫玲原来是他的女儿，以及杀害他的是里普博格。

本跨上机车，不顾一切地驶向莫玲的小屋。没过多久，本来到了莫玲的小屋外，发现了莫玲与他叔叔皮特的照片掉落在右边的木板台上，拾起后进入空无一人的木屋中，确定了莫玲已经匆忙离开，便也骑着机车再度驶上九号公路。随后却又发现刚才玛尔寇被杀害的地点，围满了大批的警察及警用直升机，但是本已经有计划，骑着机车驶回"踢馆"酒店。

本进入了"踢馆"酒店后，从寇哈格的口中及新闻报导中得知，自己被诬陷为杀害玛尔寇的凶手，本向坐在一旁的艾米特请求，希望搭乘他的卡车，躲过警察的哨站。但是艾米特却要求本先要有通行证之类的物品，才答应本的请求。本没办法只好踱出酒店，将通行证交予艾米特，艾米特只好答应本，带着他通过警察的哨站。

本在艾米特的卡车上，安全地通过了警察的哨站。等到东方大白之际，卡车速度渐渐减速，艾米特将卡车停在莫玲叔叔皮特以前的貂皮牧场前叫本下车，而自己再开着卡车离去。本走向右侧的房子，走上了二楼，是一间布置非常简单的单人房间。本翻开了床上的被，发现了一根板手，本便利用这根板手打开了床尾端一个印有"哥雷发动机公司"商标图案的木箱，里面却空无一物。就在这个时候，屋外传来机车发动的引擎声，本从窗户探头一看，原来是莫玲，本也赶紧跑下楼，跨上机车，追了上去。两辆机车便在九号公路上追逐，也超过了艾米特的卡车。骑在前头的莫玲，忽然使用涡轮加速器，速度马上变为原来的两倍以上，瞬间拉开了距离。本也想要启动涡轮，才发现自己车上涡轮加速器的开关及零件已经被拆走，只好眼睁睁地看着莫玲的身影消失在公路的尽头。艾米特的卡车这个时候也赶上了本，还别了一下本，这种行为使得本非常懊恼，正当本嘴里叫着你死定了的话，要追上

艾米特时，突然从两旁出现了三辆有如谜般的“洞鱼族”车手，追上了艾米特，并同时引爆了艾米特的卡车，因而使得桥炸断了一截，无法再通行。而“洞鱼族”的车手看看卡车后节没有什么可拿的财物，也迅速地离开现场。

本此时靠近了脱离车头载有萤光黄绿色肥料的卡车后节，使用扳手将卡车轮螺丝转松，爬到小坡上，用力踢着卡车，直到卡车翻倒，流了一地的肥料为止。本再从地上收集了一些肥料，心想等会儿还有用处。本再度跨上机车，骑往皮特的貂毛牧场。不知道莫玲已经离开的博鲁斯及奈斯特，也开着车子在皮特牧场一直等着。本刚好在这个时候骑着机车靠近，奈斯特一看立即开着车子追了出去。九号公路上又来了一次汽车、机车的追逐战，本引着两个卑鄙小人驾驶的车子经过刚才肥料车翻倒的地点，当奈斯特及博鲁斯的车子在驶过流满一地的肥料时，激起的肥料法使得奈斯特看不清楚前头的路况，而撞上了路旁的土坡，最后又是里普博格来接走了他们两个。

本掉头靠近出出了故障的汽车，使用扳手打开了汽车尾巴的盖子，取出了车上的涡轮，本再将涡轮装于自己的车上，之后便进入九号公路的叉路——四号道路中，开始了一连串的征战。本最后一共取得了铁链、流星锤、木板、电钻、夜视镜及涡轮加速开关(最重要的是夜视镜与加速开关，其他要注意的是“木板”克“洞鱼族”、“肥料”克“电钻”、“铁链”不能打“流星锤”、“流星锤”不能打“电钻”，而遇到带着挡风镜，也就是持有涡轮加速器的车，记得使用“铁链”攻击)。

本取得了所有的武器与物品，便戴上从“洞鱼族”车手手中去取得的夜视镜，企图在这条路上找出秘密的隐藏洞穴。骑了不久，在夜视镜的右下角有一个英文字CAVE出现时，就表示是发现了秘密的洞穴。等到本骑进这个洞穴时，才发现原来里头是条废弃的公路，也正是“洞鱼族”的巢穴。一直骑到最里头拿到了一个跳板，拖到之前的一个转角处，搬着跳板敲掉公路上的反光标志，也就是俗称的“猫眼”，然后赶快离开洞穴。就在这个时候，从洞穴中的最深处跳出了数辆“洞鱼族”的车手，却因为夜视镜的关系，看不见转角处被本敲掉的“猫眼”，而栽入了公路旁的深谷底。本此时已经将跳板放置于被炸毁的桥头，再驾驶着机车冲上了跳板，飞跃过深不见底的峡谷。

又再一次地进入了黑夜，终于接近了“哥雷发动机公司”。由于从正门不得进门，本便步行到“哥雷发动机公司”下方一个名叫荷伦斯的老头照顾的纪念品商店，故意叫荷伦斯看他身后T恤的同时，偷偷的将右边地下的机器兔子放入怀中，离开了商店。再走出来，跨上机车骑到之前的一条叉路，顺叉路接着来到一片非常空旷却暗藏古怪的泥巴地，本将刚才取得的兔子放在地下，让它朝着泥巴地走。没多久，一声爆炸的巨响，原来是兔子触动了地雷，兔子被炸只剩下颗电池掉落在本的脚旁，本拾起了电池，再度回到荷伦斯的商店，将电池装到地下的遥控车上，再拿起桌上的遥控器，遥控车子往后面皮雷发动机工厂的入口开去，荷伦斯怕本弄坏了遥控车，便赶紧追了过去。在工厂的入口，本再一次地遥控车子往旋转门跑去，趁着荷伦斯去追遥控车空当，本将商店中装有一箱子机器兔子的纸箱给搬走。

然后又回到空旷的泥巴地前，先将箱子打开，让一只只的兔子先走出来，在它们走到触动地雷之前，能抓几只就抓几只(至少要六只)，再拿出一只兔子将它放在地上，让它走到被地雷炸掉，然后本走到第一只兔子炸掉的地方放下第二只兔子，以此类推。就这样，本

来到了令人闻风丧胆的"兀鹰族"的窝。

本被抓来了!?什么……本被抓了!没错,一进入"兀鹰族"的地盘,本便被他们的人用五花大绑地拖去见莫玲与"兀鹰族"的老大——苏西,因为莫玲也误会本杀害了自己爸爸,本赶紧说出玛尔寇死前告诉自己莫玲的全名给莫玲听,并告诉莫玲杀害玛尔寇的凶手其实是里普博格,证明自己是清白的,而也得到了莫玲的信任。接着本便加入了"兀鹰族"破坏里普博格的计划。

本与莫玲为了破坏里普博格的计划,便化了妆、改变了造型参加里普博格所举行的碰碰车大赛。比赛一开始,博鲁斯和奈斯特的车子便一直阻止本的车子靠近莫玲失去控制的车子(此时用键盘控制会简单些),本只好开上广场右侧的跳板,先压坏一辆参赛的车子,再用自己车子将被压坏的车子顶到广场左侧的跳板,然后与被压坏的车子一起开上跳板,压向奈斯特两人的车子,在一瞬间,本的车子发生了爆炸,幸好本穿了防火衣,只见广场中秩序大乱,观众纷纷往外逃,本要跑向出口时却有奈斯特的车子百般阻扰。忽然本心生一计,趁奈斯特车子靠近时,本跳上他们的车子,在他们的车子开的靠近刚才爆炸火场边时,本因为穿着防火衣所以无惧于炙热火焰跑进火场,奈斯特两人也笨的跟着开进火场,接着是一声爆炸巨响……喔!愿主保佑博鲁斯及奈斯特两人……

回到"兀鹰族"的巢穴,本从莫玲那儿得知进入"哥雷发动机公司"的"大概"方法,又从地上一堆机械零件中抄了五组号码,来到了"哥雷发动机公司"左边的小巷子,听着最左边码表的声音类似"放气"的声音那一瞬间,试着用脚去踢土墙,大概较左边的部位,本碰巧踢到了机关,在一旁密道的门应声而开,本大胆地从密门进入了"哥雷发动机公司"。本走到里面,眼前出现的是一个豪华大办公室,本发现了地上有一块不太一样的地板,靠近一看,原来是要输入密码,本便从刚才从莫玲那抄来的五组号码中,找出了一组相符合的六位数号码"154492",按好后得到一张通行磁卡,办公室右边的门自动开启。

进入后,发现有三个房间。本使用通行磁卡先进入第一个房间,原来是影片放映室,从小窗户发现里普博格正在对公司股东们发表演说,演说中除了虚伪地表示哀悼总裁玛尔寇猝死之外,便是展露出他的野心,发表了"哥雷发动机公司"最新研发车子的计划。本心想绝不能让里普博格的阴谋达成,赶紧破坏影片放映机的转速,先将左侧的操纵杆扳下去,再将右侧的操纵杆扳到上面后,此时里普博格背后放映的影片渐渐因转速太快、热度太高,给烧坏了而停止了播放,此举引来了隔壁管理影片放映的人,本趁她正在修理放映机的时候,进入了第二个房间,将碑莫玲交予他的底片放置于投映台上,股东看清了真相后,渐渐发出质疑的嘘声,里普博格也发现了自己的丑事已经被股东们知道,却还在支支呜呜、不知悔改地掩饰自己的罪行,里普博格赶紧逃离讲台……事后本与莫玲高兴地骑着机车行驶在九号公路上。

结束了吗?!还没有。就在本与莫玲骑着机车还沉醉于快乐中时,一辆超大型的卡车从后面以极快的速度接近本的机车,原来是驾驶着大卡车的里普博格来找本与莫玲报仇了。里普博格用卡车撞上了本的机车,本与莫玲两人变成附着在卡车头上。这个时候,忽然后面出现一架能在路上行走的大型客机,上面坐着的是"兀鹰族"的人,打开客机机头想要将卡车给收进来。本在车头无法拉到莫玲,进而去对付里普博格先打开车头的引擎风扇盖,再打开风扇盖上的小盖子。此时里普博格,拿出拐杖敲打本。本就趁机抢夺里普博格

的拐杖，将拐杖插入风扇，从风扇爬入到车头后侧，用身上携带的扳手弄开四条油管中最上面的那一条。因此卡车的速度慢了下来，被后面客机"吃"了进去。在客机机腹中的里普博格依然作困兽之斗，用卡车的机枪攻击本、莫玲与"兀鹰族"等人，因为机枪乱扫，打坏了客机驾驶舱中的电脑，使得客机的速度不减反而越来越快。公路再过去些，就是断桥及深谷，本赶紧爬上驾驶舱，一大堆精密的电脑仪器搞得本脑袋一片空白，本先按下眼前绿色的按钮，继续选择触碰式电脑上的指令，让客机赶快停止。

就在断桥前一刹那，控制住客机的速度而紧急煞车，客机却因为惯性定律，使机身超出了断桥，卡车也因而冲出了机头，与机身摇摇晃晃地倾斜在断桥上。里普博格则挂在卡车的机枪枪管上而保住条命，还在那儿大言不惭地说着风凉话。本此时爬进卡车车头中，按下最左边红色按键，再于电脑上选择收回机枪，里普博格因而掉下深谷。本接着以最快的速度爬进客机机身，跨上停置于左侧的机车，在卡车爆炸的那一瞬间，飞车离开了客机，莫玲有了自己的事业，本深知自己豪放不拘的性格不适合莫玲，于是静悄悄地跨上机车，油门全开，奔驰在黄昏下的九号公路……结束了吗？结束了！

游戏中设有保护模式，不动鼠标、键盘一阵子，自然会有一段 3D 绘制的汽机车图片会出现，值得一看；另外，最后一段，从里普博格驾驶大卡车撞击本机车那时候开始，有时间的限制，如果没有在限定时间内完成，你会看到男女主角与一群配角葬身谷底的精彩动画。

第 12 节　空降游骑兵

简介

一提到"游骑兵"或"突击部队"，我们就会联想到一群像"勇士们"影 集里面那几位身怀绝技、骁勇善战的主角，他们在敌人后方出生入死，完成特 殊任务的英勇事迹总令人既羡慕又钦佩。好像在他们的字典里永远都找不到" 不可能"三个字。每个国家都会训练这样一个精锐的军事劲旅，他们每个人都 是从各个部队精挑细选出来的，经过特殊的训练，在战时或平时担任一些特殊的 任务，每名队员莫不以参加这个部队为荣。

现在，你也有机会来扮演一下突击队员的角色，让你一尝个中的滋味，本 游戏提供 12 个任务让你完成，每个任务都有时间限制的压力，当然，你配备 有突击队员所不可或缺的随身武器，卡宾枪、手榴弹、定时炸弹、火箭筒等应 有尽有，每个任务都让你大呼过瘾，勇士们！冲吧！

一、控制键

F1——卡宾枪；F2——手榴弹；F3——火箭筒；F4——小刀

设定时间炸弹：5 秒——5，10 秒——6，15 秒——7

呼叫机来搭载：1

急救：(退格键)

发射：Enter

爬行/站立:空白键

地图:F9

跑步/步行:F10

二、游戏方法

1. 指派游击兵

(1)指派练习的游骑兵:Assign a Practice R anger

(2)指派老练的游骑兵:Assign a Veteran Ra nger

2. 装备补给包

选择任务后,你必须装备你的补给包,刚开始补给包里已经有装备在里面 ,你可以将游标移到该项物品上,按一次 ENTER 键就可以将该物品装进补 给包里面;将游标移到补给包里面的物品上,按 ENTER 键可以将补给包里 面的物品拿出来。

(1)CLEAR:将补给包里所有的物品拿出。

(2)STANDARD:一支火箭筒、一枚定时炸弹、一盒急救包、三 颗手榴弹以及三盒弹匣。

3. 空降到任务区上

任务一开始,一架鹗型(Osprey)飞机趁着敌人不注意的时候,悄 悄地载你飞越任务区的上空,首先,飞机会很快地飞经你的目标区(在任务区 的最北方),最后载你到南方比较安全的降落地点,因此,你要找出一条抵达 目标区最安全、最省时的路线,并把三个补给袋空投在沿路上,等降落灯亮起 的时候,赶快跳伞到安全的地方,如果来不及跳伞,任务则宣告失败。

4. 战斗画面

大部分的行动都在战斗画面进行,你站在屏幕的中央,屏幕左上方有一个 战斗指标器。

(1)战斗指标器:战斗指标器告诉你目前使用的武器及存量、疲倦值、受伤 值(更详细的值列在地图画面的下方框框内)。

(2) 移动游骑兵:你的前方有一个十字指标,你可以用方向键(或摇杆)去改变指 标的方向,这个方向就是你开枪射击或前进的方向,你可以让它作 360 度旋转。

5. 受伤与急救

除非你动作敏捷、百发百中,不然,偶而还是会受点小伤,小伤累积起来可就有生命危险,屏幕左上的最右方受伤值指标显示你受伤的程 度,只要累积三点,你就会倒地不起。还好你身穿轻巧的防弹衣,大部分的子 弹还穿不透,但面对枪林弹雨的敌阵,你还是会受伤的。

有些武器,例如地雷、火焰枪或反坦克火箭会让你受重伤,最严重的情况 是马上毙命。

6. 呼叫

按 1 键可呼叫鹗型飞机来载你,耐心等待一会儿后,你会发现地面燃起了 火把,然后飞机放下一条绳梯,赶快攀登上去,这项任务就算完成。搭载点在 地图上的标示为一个

粗黑的X，鹦型直升机只会在这个地方接应你。飞机会在 搭载点等你一段时间（这段时间会有飞机螺旋桨旋转的声音），如果你赶搭不 上，只有等死或等着被俘掳吧！

三、任务解说及提示

你有12个任务可以选择，其中四个在沙漠地区，四个在气候温和的地区（例如中欧），另外四个则在极地荒原。在沙漠里面，酷热会让你容易疲倦，因此，在你感到疲倦以前能跑的距离也会减少。在极地荒原，声音被冰雪及强 风所吸收，因此较难听到脚步声及枪炮声。以下就各个任务的内容及完成方法 稍做解说：

1. 摧毁敌人的弹药库要塞（Destroy a Munitio ns Depot）

根据高空摄影所获得的资料显示，敌人占据的沙漠地区证实有一个重要的 弹药库要塞，专门供给敌人油料及武器。你的任务就是穿透此要塞周围的重重 保护，尽可能去摧毁所有的弹药库，切断敌人的后援。

敌人的要塞包括一间装弹药的小屋，一间碉堡形状的炸药以及一处燃料堆 集处。情报局获知该处的弹药可以用在你的武器上。因此可能的话，在摧毁它们之前可以先"搜括"一些来用。

额外的加分是根据杀敌的数目来奖赏，因此，指挥官的建议是——尽量干掉他们吧！

提示：

因为任务有时间限制，因此不要浪费太多时间在战区里绕来绕去，不然你 会赶不上飞机，尽可能在平坦的地形快速前进。

2. 偷密码书（Steal a Code Book）

你的任务是渗透在温暖气候的敌人总部，找出通讯站，把无线电密码找出 来，敌人总部隐秘地藏在炸毁村落围墙内。在那里可以找到一座特殊的无线电 天线，只要进到里面，走到无线电的旁边，就可以拿到密码书。

这个区域散布着难缠的敌人游击部队，同样地，消灭敌人的数目愈多，奖赏 的分数愈高。

提示：

不要把你的三个补给包统统丢在同一个地方，尤其是在目标附近，这样沿路都没有弹药可以补给，不过，如果全丢在降落地点附近，你也无法一次携 带它们，由于时间的限制，你不可能再回头来拿这些补给包，因此最好的策略 是把它们分散投在最可能走的路线上，但千万不要投在碉堡附近。

3. 炸毁敌机（Disable Enemy Aircraft）

你的游骑兵队正企图在9:00以前攻越一座山头，他们必须取得制空权 才有成功的机会，你的任务就是炸毁支援敌人空中轰炸的飞机。你将空降在一 处冰天雪地的飞机停靠跑道附近，然后必须穿过跑道防御，并摧毁每架你所能 找到的飞机。

注意：

假如敌人发现了你，他们将拉起警报，这时，战斗机将会紧急升空 ，因此，当你抵达跑道时，上面将空空如也。切记，在跑道区域附近尽量不要 消灭敌人，万一有需要，用你的小刀就好了，额外的分数是根据你杀敌的数目 来奖赏，如果你没有炸毁飞机，你的任务便算是失败。

提示：

尽可能走溪谷以及敌人最不易发现的山丘。使用地图计划一条路径，把溪谷当做通过战区的最安全路线，务必耐心等到敌人巡逻的士兵通过再继续 前进。

4. 俘掳敌人的军官（Capture an Enemy Off icer）

陆军情报处证实，敌人的特遣部队正秘密进行一项特别的任务，你的任务 就是渗透进敌人部队的沙漠总部，俘掳一名军官来拷问。

敌人的军官藏在总部的营帐里面，你只要找到一名身穿不同颜色制服的士 兵，走近他并拿着武器胁迫他，他就会静静地投降。完成这项任务之后，赶快 呼叫飞机来接应。在飞机尚未抵达之前，你除了保护自己外，还得保护囚犯的 安全（总不能拷问一名死人吧）。受伤的囚犯较不耐拷问，得分也较少，同 样地，加分是根据你杀敌的数目来奖赏。

注意：

在你尚未俘掳一名军官之前，地图上的搭载点仅供紧急逃生之用，一但你 俘掳成功时，搭载点会自动移到俘掳的地点。

提示：

当你俘掳一名军官之后，千万不要丢下他一个人不管，因为他可能会脱逃。

5. 切断敌人的输送管线（Cut a Pipeline）

情报处获悉一处敌人输送管线，而且证实是位于温暖地区一个从地下汲取 出来的重要石油输送管，你的任务就是穿透重重守卫，将此汲取站破坏或摧毁 。此汲取站的武装相当地严密，因此，只有定时炸弹能够摧毁它，更进一步的 情报显示，还有可怕的迷你自走战车防守着该汲取站。祝你好运！

提示：

节省火箭筒，因为将来要用来对付迷你自走战车。学习从壕沟里向碉堡或 坦克开火的技巧：瞄准、站起、开火，然后伏下，四个动作一气呵成。

6. 炸毁敌人的雷达站（Knock out Enemy Rad ar Array）

我方的战斗机飞越敌人上空时，总是被敌人的预警雷达站侦测到，为此，空军莫不头痛不已。雷达天线被一支精锐部队守护着，但相信一名游骑兵应该 能够给他们一个意外，在他们还来不及整装防备以前迅速地炸毁雷达天线。雷 达天线装设在部分河面结冰的河川南面，情报处探知敌人一直相信没有人会笨 到从那个方向攻击，因此，你会空降到那个地方，越过冰河后，尽可能摧毁你 能找到的雷达天线。

提示：

把补给包全投在战区的上方三分之一处，然后带着轻便的武器边找掩蔽 边绕过敌人的防御设施，将巡逻士兵远远抛在后面，这样子让你在抵达目标区 之前能够减少一些不必要的战斗，节省一些时间。

7. 炸毁敌人的地对空飞弹（Disable a SAM Sit e）

指挥官计划对位于沙漠内部的一处敌人的重要军事设施来一次空中轰炸，但该目标附近环绕着地对空飞弹基地，因此必须要先去除这些活动式的地对 空飞弹基地（由拖车运载）。你将空降到这些飞弹基地其中一个的附近，实际 的基地至少包括 1 个发射架，最多可能有 4 个（根据任务的困难度来决定），你的主要任务是摧毁所有的地对空飞弹发射

架。千万不能让敌人警觉到有人 在攻击飞弹基地，如果你太早暴露行踪，敌人会加强防守，会使得这个区域的 其他弟兄受你的连累。因此，上级给你一道避免杀敌的命令(除非你用小刀)，除非抵达目标区(飞弹基地的附近)。他们可能会发现你，但假如你避免开 枪射击的话，他们绝不会启动所有的警铃。避免跟敌人遭遇可以得到很高的得 分，过早与敌人遭遇要扣掉一些分数。虽然消灭敌人有额外的加分，但都不足补 尝过早遭遇所扣的分数，因此，把你的头抬高一点，而你的手指离扳机远一点！

注意：

情报处探知地对空基地附近配备有新型的迷你自走战车来守卫，他们会对 侦测到的移动物射击。

提示：

接近迷你自走战车时，注意聆听它的目标移动侦测器发出来的声音，即 使在它还未出现在战斗屏幕之前，你就可以辨别它的侦测器是启动的还是关闭 的。该侦测器无法辨别敌我，因此不要站在战车移动的敌军之间，不然你会被 意外射中。

8. 解救战俘 (Liberate a P. O. W. Camp)

我方已先在敌人的战俘营附近实施声东击西的战略引开了敌军，因此你的 任务就是趁机进入战俘营里面解救战俘。战俘被关在“老虎坑”里头，上面盖 有一道钢条门，开启这些门的开关位于这些“老虎坑”之间的小的水泥塔内，你只要炸开此水泥塔就可以打开这些老虎坑，记得把门闩打开，任务完成之后，赶快叫飞机过来接运你跟战俘，当然在这个时候你也必须保护这些战俘。

有一点必须注意的是千万不要太早暴露你自己的行踪，不然囚犯会被敌人 带离战俘营而迁移他方，这时候你连一个人都救不到，因此上级命令你在未抵 达目标区之前尽量不要射击，得分才会高。额外的加分是根据你消灭敌人的数 目决定，但当务之急还是解救战俘。

假如以前的老游骑兵被俘掳，他们会把他关在战俘营里，只要你完成这项 任务，这些老游骑兵也将被释放重回工作岗位，下一次他又会在游骑兵的名单 中。

提示：

当你遇到敌人的碉堡或机枪堡垒时，可以用来回跑的策略使得机枪难射击 到你。

9. 拍摄敌人的秘密实验机 (Photograph a Secr et Experimental Aircraft)

敌人正在某处空军基地实验一种新型的战斗机，你的任务是穿透敌人的空 军基地，溜进机棚里面利用一段足够长的时间来拍摄一些飞机的相片。尽量不 要让敌人看见你溜进机棚里，不然他们会随着你进入并阻扰你拍照。分数是根 据你消灭敌人的数目来决定，但记住此任务的目标还是在拍得飞机的相片。

提示：

假如你被铁丝网阻隔住，可以用手榴弹炸出一条通路，另外也可以用手榴 弹将地雷区炸出一条路来但这样子做容易引起敌人的注意。

10. 解救人质 (Free the Hostage)

有一些美国及欧洲的人质被恐怖组织绑架到沙漠里的一个特别的监狱里，在那里戒备相当森严。你的任务就是解救这些人质。

根据情报处消息得知，牢房位于守卫室的附近，你必须先消灭守卫，然后 用地雷将牢房大门炸开。任务完成后，赶快呼叫飞机，在飞机还没抵达之前，一定要保护人质的生命安全。

注意：

我们认为敌人宁可把人质杀害也不愿让你把他们救走，敌人用爆炸物将牢 房围起来。除非有必要，不然尽可能不要惊动敌人，当你在炸牢房的时候，小 心那些配备有重型武器的敌人会先将人质杀害。

提示：

在炸开门之前，先呼叫飞机，这样子可以缩短保护人质的时间。

11. 制造声东击西的战术(Create a Diversion)

我们的情报人员计划护送一名重要人物穿过敌人的边界，因此，一定不能让 敌人获知这个行动，为了达到这个目的，你必须制造声东击西的战略去吸引敌 人的注意力。开始你空降到边界的另一边，在敌人的后方，你的任务是先按兵 不动，直到倒计时钟给你一声“哗”声时，然后开始朝边界走，尽可能在沿路大 肆破坏，搭载点在边界区里面，你必须穿过内部的防守，走到搭载点等待救援。这个任务的时间相当紧急，假如你在“哗”声响起前射击，你会被扣掉一些分数。另外你不能在时间还没到 0 之前呼叫飞机，飞机只在时间到 0 时才会飞到搭载 点的上空来搭载你。

注意：

边界地区布满碉堡炮塔、铁丝网、地雷以及装有爆炸装置的敌人营区，小 心这些危险设施，但不要忘记制造一些破坏。

提示：

火箭筒可以发射相当远的距离，你可以将它发射到远处吸引附近士兵的注 意，假如你周围都是进行搜索的敌人，那么发射火箭筒可以将敌人士兵引开。

12. 敌后破坏 (Delayed Sabotage)

我方现在需要有人大约在今晚午夜时去破坏敌人在极地的空军基地，吸引 敌人的注意力。因此你的任务是放一颗定时炸弹在敌人的飞机油槽附近，而定 时炸弹会在午夜爆炸，敌人会因此以为他们遭到攻击。

你必须爬行到油槽附近，不要让任何人发现，不然整个计划会失败，试着 抓住一位卫兵，杀死他并换穿他的制服，这样子你才能不暴露身份地接近油槽 ，分数是根据你消灭敌人的数目来计算，但假如敌人探照灯扫射到你或是定时 炸弹在爆炸前被敌人关掉分数会扣掉一些。

提示：

你一定要等到听不到敌人的脚步声时才能去接近油槽。

第4章　秘技档案

第1节　格斗游戏绝招详介

1.1　三国志武将争霸绝招篇

一、典韦

回旋刺　　前、后、拳
大鹏展翅　前、后、脚
回旋斩　　下、后、脚
双杀戟　　后、拳
抛摔　　　后或前、拳

二、吕布

斩龙拳　　前、下、拳
飞龙拳　　下、上、脚
火焰拳　　前、后、拳
后摔　　　前或后、拳
降龙抓　　下、拳(空中用)
旋风拳　　下、后、拳
猛龙过江　后、拳

三、马超

回旋腿　　下、后、脚
翻身倒海　下、前、脚
旋风脚　　前、后、拳
无影脚　　后、拳
过肩摔　　后或前、拳

四、许晃

划地斩　后、下、脚
顶上压　下、脚(空中用)
回旋斩　下、后、拳
仰重挫　前或后、拳
疾刺斧　后、拳
旋风斩　前、后、拳

五、黄忠

百步穿杨　前、后、拳
黄龙探爪　下、后、拳
双狠脚　　下、后、脚
连环手　　后、拳
过肩摔　　后或前、拳

六、关羽

流星赶月　前、下、拳
回马刀　　下、后、脚
青龙摆尾　前、后、拳
抛摔　　　后或前、拳
穿心掌　，右、拳
泰山压顶　下、拳(空中用)

七、赵云

青虹斩　　前、下、拳
新月斩　　前、后、拳

八、张飞

排山掌　前、后、拳
霸王拳　下、后、拳

风卷残云　前、后、脚
过肩摔　前后后、拳
百裂掌　后、拳
横扫千军　下、前、拳

连环脚　前、后、脚
抛摔　前或后、脚
爆裂拳　后、拳
霸王压顶　下、拳(空中用)

九、许褚

猛虎波　前、下、拳
猛虎冲　前、后、脚
饿虎扑羊　下、前、拳
虎痴拳　后、拳
撞地摔　后或前、拳
飞虎扑　下、拳(空中用)

十、曹操

金蝉脱壳　下、后、拳
双绝手　前、后、拳
双摆脚　下、后、脚
过肩摔　前或后、脚
铁头功　后、拳
白鹤飞脚　前、后、脚

十一、夏侯

双冲拳　前、后、拳
撞头冲　前、后、脚
回旋刀脚　下、后、脚
后摔　后或前、拳
破地拳　前、下、拳
连环拳　右、拳

十二、夏侯渊

双冲拳　前、后、拳
撞头冲　前、后、脚
回旋刀脚　下、后、脚
后摔　后或前、拳
刚裂拳　前、下、拳
连环脚　右、拳

1.2　三国志武将争霸二代

("!"表示气要满)

一、典韦

大鹏展翅　后、前、拳
连环展翅　后、前、拳!
飞天展翅　下、前、脚
突浪刺　后、前、脚
突刺摔　后或前、拳

二、吕布

石破天惊　后、下、拳
气盖山河　后、下、拳!
旋气拳　下、前、拳
无敌旋风　下、前、拳!
飞龙拳　下、上、脚
旋风摔　后或前、拳
风云变色　后或前 拳!
掷地摔　下、拳(空中用)

三、马超

回旋腿　下、前、脚
大回旋腿　下、前、脚!
翻身搅海　下、后、脚

四、孙策

双龙吐珠　后、前、拳
双龙霸王　后、前、拳!
霸王冲天　下、前、拳

旋风脚　后、前、脚
奎星踢斗　后、前、脚！
旋风摔　后或前、拳
后翻摔　后或前、脚
飞脚摔　下、脚（空中用）

破裂拳　下、拳（空中用）
龙霸摔　后或前、脚
回身摔　后或前、拳
霸王神威　后或前、拳！

五、太史慈

无敌腿　下、前、脚
一石二鸟　下、前、脚！
单刀直入　后、前、脚
乾坤拳　后、下、拳
乾坤腿　后、下、脚
冲手摔　后或前、拳
冲脚摔　后或前、脚

六、甘宁

飞鹰掠地　后、前、拳
银鹰掠地　后、前、拳！
飞鹰爪　下、前、拳
千撕爪　后、下、拳
抱压摔　后或前、拳
千撕万裂　后或前、拳！
劲抱压摔　后或前、脚

七、黄忠

百步穿杨　后、前、拳
万箭穿心　后、前、拳！
黄龙探爪　下、前、拳
猛龙过江　下、前、拳！
双狠腿　下、前、脚
星火燎原　后、前、脚
龙摆尾　后或前、拳

八、关羽

流星赶月　后、下、拳
劲流星赶月　后、下、拳！
青龙摆尾　后、前、拳
双龙出海　后、前、拳！
泰山压顶　下、拳（空中用）
青龙摔　后或前、拳

九、赵云

青虹斩　后、下、拳
大青虹斩　后、下、拳！
风卷残云　后、前、脚
狂风暴雨　后、前、脚！
横扫千军　下、后、脚
回马摔　后或前、拳

十、张飞

排山掌　后、前、拳
排山倒海　后、前、拳！
霸王掌　下、前、拳
连环踢　后、前、脚
霸王摔　后或前、拳
霸王压顶　后或前、拳！

十一、许褚

猛虎波　后、下、拳
万斤鼎　下、前、脚
虎痴锥　后、前、拳
猛虎摔　后或前、拳
伏虎摔　后或前、脚

十二、许晃

飞天斩　下、前、拳
虎旋斩　后、前、拳
斧旋狂风　后、前、拳！
飞天斩地　下、脚（空中用）
车轮摔　后或前 脚

猛虎发威	后或前、脚！	锁颈	后或前、拳

十三、夏候

摸头冲	后、前、拳
鲤鱼翻身	后、下、脚
鱼跃龙门	下、前、脚！
双冲拳	后、前、拳
双冲摔	后或前、拳
连环腿	后或前、脚

十四、夏候渊

撞头冲	后、前、脚
鲤鱼翻身	下、后、脚
连环横扫	下、后、脚！
双冲拳	后、前、脚
双冲摔	后或前、拳
连环腿	后或前、脚

十五、黄盖

秋风扫落叶	下、前、脚
天旋地转	下、前、脚！
旋风脚	后、前、脚
地虎摔	后或前、拳
飞龙摔	下、拳(空中用)

十六、张辽

金刚拳	后、下、拳
扫刀腿	后、前、脚
金刚手	下、前、拳
连环金刚手	下、前、拳！
擎天摔	后或前、拳

1.3 武林争霸之英雄帖

峨嵋

黑旋风	前、前、拳
火狐狸	下、前、拳
佛尘远攻	后、前、脚

丐帮

龙行千里	下、前、拳
神龙摆尾	后、前、脚
烈 火 棍	下、后、拳

华山

长虹贯日	下、前、拳
直捣黄龙	下、后、拳
旋剑攻	前、前、脚

武当

太极斩	下、后、拳
太极剑气	后、前、脚
烈火剑	下、前、拳

少林

大力金刚掌	下、后、拳
扫倭正气	下、前、拳
平飞踢	前、前、脚

唐门

藏龙卧虎	下、前、拳
火凤凰	前、前、拳
旋伞攻	后、前、脚

昆仑

月钩拳	下、后、拳
连环掌	后、前、脚

崆峒

旋锤攻	下、前、拳
流星赶月	后、前、脚

气功波　下、前、拳　　　　　猛劈　　　前、前、拳

1.4　超级街头霸王 I 加强版

* 表示在空中时　* * 表示气满　* * * * 表示 360 度转动摇杆一圈

八大高手

RYU

波动拳	下、前下、前	+手(轻、中、重)
旋风脚	下、后下、后	+脚(轻、中、重)
升龙拳	前、下、前下	+手(轻、中、重)
空中旋风脚	下、后下、后	+脚(轻、中、重)
火焰波动拳	后、后下、下、前下、前	+手(轻、中、重)

KEN

波动拳	下、前下、前	+手(轻、中、重)
旋风脚	下、后下、后	+脚(轻、中、重)
升龙拳	前、下、前下	+手(轻、中)
空中旋风脚 *	下、后下、后	+脚(轻、中、重)
火焰升龙拳	前、下、前下	+手(重)
上段回旋踢	后、后下、下、前下、前	+脚(轻、中、重)

CHUNLI

气功拳	后 * * 前	+手(轻、中、重)
回转鹤脚踢	后 * * 前	+脚(轻、中、重)
天翔脚	下 * * 上	+脚(轻、中、重)
百烈脚		脚连打(轻、中、重)
龙星落	*	+手(中、重)

BALANKA

旋转攻击	后 * * 前	(轻、中、重)
后跳回旋	后 * * 前	+脚(轻、中、重)
回旋飞击	下 * * 上	+脚(轻、中、重)
放电		手连打(轻、中、重)

GUILE

回旋斩	后 * * 前	+手(轻、中、重)
倒旋踢	下 * * 上	+脚(轻、中、重)
空摔 *		脚(中、重)

空挫摔 *　　　　　　脚(中、重)

E. HONDA

超级头锤　后 * * 前　　+手(轻、中、重)
超级百贯落　下 * * 上　　+脚(轻、中、重)
百裂张手　　　　　　手连打(轻、中、重)
抛摔扑压　后、后下、下、前下、前+手(中、重)

ZHANGIEF

螺旋摔　* * * *　　+手(轻、中、重)
原子爆裂　* * * *　　+脚(轻、中、重)
力量炸弹　* * * *　　+脚(轻、中、重)
双截拳　　　　　　同时按手(中、重)
高速双截拳　　　　同时按手(中、重)
巨灵掌　下、后下、后　　+手(轻、中、重)

DHALSIM

瑜珈火球　下、前下、前　　+手(轻、中、重)
瑜珈烈焰　后、后下、下、前下、前　　+手(轻、中、重)
瑜珈瞬间移动　前、下、前　　下+手或脚(轻、中、重)
　　　　后、下、后下　　+手或脚(轻、中、重)
浮游头锤　*　下　　+重手
浮游踢　*　下　　+脚(轻、中、重)

四大天王

BALROG

突击直拳　后 * * 前　　+手(轻、中、重)
突击上勾拳　后 * * 前　　+脚(轻、中、重)
野牛头击　下 * * 上　　+手(轻、中、重)
大回旋拳　　　　　同时按手(中、重)
腹部上勾拳　后 * * 前、下　　+脚(轻、中、重)

VEGA

回旋水晶击　后 * * 前　　+手(轻、中、重)
巴塞罗纳快打　下 * * 上　　+手(中、重)
　　　　下 * * 上　　+脚(轻、中、重)
飞翔抓摔　下 * * 上　　+脚(中、重)
　　　　下 * * 上　　+手(轻、中、重)

飞翔爪	下 * * 上	+手(轻、中、重)
翻滚双脚击	后 * * 前	+脚(轻、中、重)
前滚翻		手(轻、中、重同时按)
后滚翻		脚(轻、中、重同时按)

SAGAT

虎击拳	下、前下、前	+手(轻、中、重)
地虎击	下、前下、前	+脚(轻、中、重)
猛虎上击拳	前、下、前下	+手(轻、中、重)
虎膝击	前下、前、前上	+脚(轻、中、重)

M. BISON

精神力量回旋	后 * * 前	+手(轻、中、重)
双截龙	后 * * 前	+脚(轻、中、重)
恶魔回旋	下 * * 上	+手(轻、中、重)
头顶踩击	下 * * 上	+脚(轻、中、重)
飞扑攻击		头顶踩击后+手(轻、中、重)

新四大天王

CAMMY

螺旋箭	下、前下、前	+脚(轻、中、重)
加农踢	前、下、前下	+脚(轻、中、重)
加速螺旋	后、后下、前	+手(轻、中、重)
飞越颈投 *		同时按手(中、重)
空中摔掷 *		同时按脚(中、重)
加农炮攻击	后、后下、下、前下、前	+手(轻、中、重)

T. HAWK

墨西哥暴风	* * * *	+手(轻、中、重)
战斧击	前、下、前下	+手(轻、中、重)
飞鹰俯冲		同时按手(中、重)

DEE JAY

真空斩	后 * * 前	+手(轻、中、重)
双重回旋踢	后 * * 前	+脚(轻、中、重)
机枪上击拳	下 * * 上	手连打(轻、中、重)
双段飞踢	下 * * 上	+脚(轻、中、重)

FEI LONG

烈火拳	下、前下、前	+手(轻、中、重)
炽炎脚	后、下、后下	+脚(轻、中、重)
飞越双段踢	后、后下、下、前下、前	+脚(轻、中、重)

黑暗中的魔鬼豪鬼

波动拳	下、前下、前	+手(轻、中、重)
旋风脚	下、后下、后	+脚(轻、中、重)
升龙拳	前、下、前下	+手(轻、中、重)
火焰波动拳		
单发	后、后下、下、前下、前	+手(轻)
双发	后、后下、下、前下、前	+手(中)
三连发	后、后下、下、前下、前	+手(重)
阿修罗闪空舞		
之一	下、前下、前、下、前下、前	+手(重)
之二	下、前下、前、下、前下、前	+脚(重)
之三	下、后下、后、下、后下、后	+手(重)
之四	下、后下、后、下、后下、后	+脚(重)
空中波动拳	* 下、前下、前	+手(轻、中、重)
空中旋风脚	* 后、后下、下	+脚(轻、中、重)

最后的超级无敌必杀技

RYU	下、前下、前、下、前下、前	+手(轻、中、重)
KEN	下、前下、前、下、前下	+手(轻、中、重)
CHUNLI	后 * * 前、后、前	+脚(轻、中、重)
BALANKA	后 * * 前、后、前	+手(轻、中、重)
GUILE	后下 * * 前下、后下、前上	+脚(轻、中、重)
E. HONDA	后 * * 前、后、前	+手(轻、中、重)
ZHANGIEF	* * * * (两次)	+手(轻、中、重)
DHALSIM	后、后下、下、前下、前(两次)	+手(轻、中、重)
BALROG	后 * * 前、后、前	+手(轻、中、重)
VEGA	后下 * * 前下、后下、前上	+脚(轻、中、重)
SAGAT	下 前下、前、下、前下	+手(轻、中、重)
M. BISON	后 * * 前、后、前	+脚(轻、中、重)
CAMMY	下 前下、前、下、前下	+手(轻、中、重)
T. HAWK	* * * * (两次)	+手(轻、中、重)
DEE JAY	后 * * 前、后、前	+脚(轻、中、重)
FEI LONG	下 前下、前、下、前下、前	+手(轻、中、重)

1.5 真人快打

共同技：

近身击	近距离上拳
摔技	近距离下拳
扫堂腿	后＋下脚
转身踢	后＋上脚
上勾拳	下＋上拳

LIU KANG

气功拳	前、前、上拳或下拳
飞行踢	前、前、上脚
连续踢	下脚按住 3 秒
杀人技	防按住同时顺序按方向键 下、前、后、后、上脚
友谊之礼	前、后、后、后、下脚
还童术	下、下、前、后、下脚
打下悬崖	后、前、前、下、脚

CAGE

幻影踢	后 前 下脚
中位波	后、下、前、下拳
高位波	前、下、后、上拳
阴招	防 下拳
幻影上击术	后、下、后、上拳
杀人技	前、前、下、上、下、下、前、前、后
友谊之礼	下、下、下、下、上脚
还童术	后、后、后、上脚
打下悬崖	下、下、下、上脚

MILEENA

滚击	后、后、下、上脚
摔技	上脚按住 2 秒
飞叉	上拳按住 5 秒
移动术	前、前、下脚
杀人技	上脚按住 2 秒 前、后、前、下拳
友谊之礼	按住防同时按下、下、下、上、上脚
还童术	下、下、下、上脚

SUB－ZERO

冻气弹	下、前、下拳
铲腿	后、防、下拳、下脚
地冻波	下、后、下脚
杀人技	前、前、下、上脚
	前、下、前、前、上拳
友谊之礼	后、后、下、上脚
还童术	下、后、后、上脚
打下悬崖	下、前、前、防

SCORPION

牵魂索	后、后、下拳
腿摔	前、下、后、下脚
空摔	空中按防
移动术	下、后、上拳
杀人技	按住防同时按上、上、上拳
	按住上拳同时按下、前、前、前
友谊之礼	后、后、下、上脚
还童术	下、后、后、上脚
打下悬崖	下、前、前、防

KUNG LAO

帽斩	后、前、下拳
空踢	空中按下、上脚
移动术	下、上
护身光	防按住按上、上、放开后按下脚
杀人技	前、前、前、下脚
	按住下拳同时按后、后、前、上
友谊之礼	后、后、后、下、上脚
还童术	后、后、前、前、上脚
打下悬崖	前、前、前、上拳

KITANA

飞行击	前、下、后、上拳
吊升波	后、后、后、上拳
扇　击	后、上拳
抛扇斩	前、前、上拳、下拳

杀人击	上脚按住同时按前、前、下、前
	防、防、防、上脚
友谊之礼	按住防同时按下、下、下、上、下脚
还童术	下、下、下、下脚
打下悬崖	前、下、前、上脚

JAX

气功弹	前、下、后、上脚
地震	下脚按住 3 秒
空摔	空中按防
力压	前、前、下拳
摔技	防、上拳
杀人技	防、防、防、下拳
	下拳按住同时按前、前、前
友谊之礼	按住防同时按下、下、上、上、下脚
还童术	下、上、下、上、下脚

REPTILE

绿波	前、前、上拳
气功弹	后、后、上拳、下拳
隐身	按住防同时按上、上、下、上拳
铲腿	后、防、下拳、下脚
杀人技	前、前、下、下脚(在隐身时才有用)
	后、后、下、下拳
友谊之礼	后、后、下、下脚
还痛术	下、后、后、下脚
打下悬崖	下、前、前、防

SHANG TSUNG

火灵杀	后、后、上拳
二段杀	后、后、前、上拳
三段杀	后、后、前、前、上拳
杀人技	上脚按住 2 秒
	按住防同时按上、下、上、下脚
友谊之礼	后、后、下、前、上脚
还童术	下、后、前、下、上脚
变幻术:	
变 LIU KANG	后、前、前、防

变 KUNG LAO　后、下、后、上脚
变 CAGE　后、后、下、下拳
变 REPTILE　上、下、上拳
变 SUB－ZERO　前、下、前、上拳
变 KITANA　防、防、防
变 JAX　下、前、后、上脚
变 MILEENA　按上拳 3 秒
变 BARAKA　下、下、下脚
变 SCORPION　上、上
变 RAYDEN　下、后、前、下脚

BARAKA

剑斩　后、上拳
剑舞　后、后、后、下拳
剑气　下、后、上拳
飞腿　上脚、上脚、上脚
杀人技　后、后、后、后、上拳
　　后、前、下、前、下拳
友谊之礼　按住防同时按上、上、前、前、上脚
还童术　前、前、前、上脚
打下悬崖　上、前、前、上脚

RAYDEN

掌心雷　下、前、下拳
平身推　后、后、前
移动术　下、上
放电　上拳按住 5 秒
杀人技　下脚按住 5 秒放开按防；上掌按住 8 秒
友谊之礼　下、后、前、上脚
还童术　按住防同时按下、下、上、上脚
打下悬崖　上、上、上、上拳

1.6　真人快打Ⅲ

一、CYRAX

幽冥电网　后、后、轻脚
瞬间移动　前、下、防御
近霹雳弹　轻脚不放、后、后、重脚
远霹雳弹　轻脚不放、前、前、重脚

空中摔掷	下、前、防御、然后按轻拳
致命第一式	下、下前、上、急冲(近身时)
致命第二式	下、下、下、上、下、重拳
化兽技	上、上、下、下(近身时)
化婴技	前、前、后、重拳
友谊之花	急冲、急冲、急冲、上
PIT	急冲、防御、急冲
究极绝招	重拳、重拳、重脚、重拳、重脚、后+重脚

二、JAX

火球术	后、前、重拳
双火球术	前、前、后、后、重拳
突击金刚拳	前、前、重脚
GRAB&SMACK	前、前、重脚
空中摔技	防御(空中)
破地技	轻脚不放、2 秒钟后放开
致命第一式	上、上、下、前、上、防御(近身时)
致命第二式	急冲、防御、急冲、急冲、轻脚(远距离时)
化兽技	轻拳不放、前、前、下、前、放开(近身时)
化婴技	下、下、下、轻脚
友谊之花	轻脚、急冲、急冲、轻脚
PIT	下、前、下、轻拳
究极绝招	重脚、重脚、下+重拳、重拳、轻拳、重拳、后+重拳

三、KAUAL

无敌龙卷风	后、前、轻脚
火球术	后、后、重拳
毁灭电锯	后、后、后、急冲
致命第一式	急冲、防御、防御、防御、急冲(近身时)
致命第二式	下、下、后、前、防御(一个地趟腿的距离)
化兽技	重拳不放、前、前、下、前、放开(近身时)
化婴技	急冲、急冲、急冲、轻脚
友谊之花	急冲、轻脚、急冲、急冲、上
PIT	防御、防御、重脚
究极绝招	轻脚、轻脚、重拳、重拳、下+重拳、飞踢

四、KANO

飞刀	下、后、重拳

单刀直入	下、前、重拳
车轮滚	轻脚不放、2秒钟后放开
空中摔技	防御(空中)
致命第一式	轻拳不放、前、下、下、前、放开(近身时)
致命第二式	轻拳、防御、重脚(一个地趟腿的距离)
化兽技	重拳不放、防御、防御、防御、放开
化婴技	前、前、下、下、轻脚
友谊之花	轻脚、急冲、急冲、重脚
PIT	上、上、后、轻脚
究极绝招	重拳、重拳、下+轻拳、下+重拳、飞踢

五、KUNG LAO

飞帽攻击	后、前、轻拳
飞踢	下、重脚(在空中)
瞬间移动	下、上
旋风护盾	前、下、前、急冲
致命第一式	急冲、防御、急冲、防御、下
致命第二式	前、前、后、下、重拳(近身时)
化兽技	急冲、急冲、急冲、急冲、防御(近距离时)
化婴技	下、前、前、重拳
友谊之花	急冲、轻拳、急冲、轻脚
PIT	下、下、前、前、轻脚
究极绝招	重脚、重脚、下+重拳、重拳、轻拳、重拳、后+防御

六、LIU KANG

高气功	向前、向前、轻拳
低气功	向前、向前、重拳
连环腿	轻脚不放、2秒后放开
旋风腿	向前、向前、重脚
致命第一式	朝上、蹲下、朝上、朝上、急冲+防御
致命第二式	向前、向前、蹲下、蹲下、轻脚
化兽技	蹲下、蹲下、蹲下、朝上(两个脚步间的距离)
友谊之花	急冲、急冲、急冲、蹲下+急冲
PIT	急冲、防御、防御、轻脚
究极绝招	重拳、轻拳、重拳、轻脚、重脚、后退+重脚

七、NIGHTWOLF

手斧拳	蹲下、向前、重拳

神射之箭	蹲下、后退、轻拳
恶狼突击	向前、向前、轻脚
发光体	后退、后退、后退、重脚
致命第一式	后退、后退、蹲下、重拳(一个地堂腿的距离)
致命第二式	朝上、朝上、后退、向前、防御(两个脚步的距离)
化兽技	向前、向前、蹲下、蹲下
化婴技	向前、后退、向前、后退、轻拳
友谊之花	蹲下＋急冲、蹲下＋急冲、蹲下＋急冲
PIT	急冲、急冲、防御
究极绝招	轻脚、重拳、重拳、轻拳、手斧拳、手斧拳、重脚

八、SEKTOR

幻影钩拳	向前、向前、轻脚
导向飞弹	蹲下、后退、重拳
快速飞弹	向前、向前、轻拳
致命第一式	轻拳、急冲、急冲、防御(一个地堂腿的距离)
致命第二式	向前、向前、向前、后退、防御(半个屏幕的距离)
化兽技	向前、向前、蹲下、朝上(近身时)
化婴技	后退、蹲下、蹲下、蹲下、重脚
友谊之花	蹲下＋急冲、蹲下＋急冲、蹲下＋急冲
PIT	急冲、急冲、急冲、蹲下
究极绝招	重拳、重拳、重脚、Hk、后退＋重脚

九、SHEEVA

幻影重压	蹲下、朝上
破地重压	后退、蹲下、后退、重脚
火球术	蹲下、向前、重拳
致命第一式	向前、蹲下、蹲下、向前、轻拳(近身时)
致命第二式	重脚不放、(向前、后退、向前、向前)放开(近身时)
化兽技	急冲、防御、防御、防御、防御(近身时)
化婴技	蹲下、蹲下、蹲下、后退、重脚
友谊之花	向前、向前、蹲下、向前、重拳
PIT	蹲下、向前、蹲下、向前、轻拳
究极绝招	重拳、重拳、轻拳、重脚、重脚、轻脚、后退＋重脚

十、SINDEL

火球术	向前、向前、轻拳
空中火球术	蹲下、向前、轻脚

凌波微步　后退、后退、向前、重脚
魔音穿脑　向前、向前、向前、重拳
致命第一式　急冲、急冲、防御、急冲、防御(一个地堂腿的距离)
致命第二式　急冲、急冲、防御、防御、急冲＋防御(近身时)
化婴技　急冲、急冲、急冲、朝上
友谊之花　急冲、急冲、急冲、急冲、急冲、急冲、朝上
PIT　蹲下、蹲下、蹲下、轻拳
究极绝招　重脚、重拳、重拳、蹲下＋重拳、飞踢、空中火球术

十一、STRYKER

低手榴弹　蹲下、后退、重拳
高手榴弹　蹲下、后退、轻拳
迅风摔掷　向前、向前、重脚
地堂棍法　向前、后退、轻拳
致命第一式　向前、向前、向前、轻脚(屏幕边缘)
致命第二式　蹲下、向前、蹲下、向前、防御(近身时)
化兽技　急冲、急冲、急冲、防御(两个脚步的距离)
友谊之花　轻拳、急冲、急冲、轻拳
PIT　向前、朝上、朝上、重脚
究极绝招　轻脚、重拳、重拳、轻拳、飞踢、迅风摔掷

十二、SUB－ZERO

冰冻术　蹲下、向前、轻拳
复制人　蹲下、后退、轻拳
冰冻第一式　蹲下、向前、重拳
冰冻第二式　蹲下、向前、后退、重拳
冰冻第三式　蹲下、后退、向前、重拳
滑行脚　后退＋轻拳＋轻脚
致命第一式　后退、后退、蹲下、后退、急冲(一个地堂腿的距离)
致命第二式　防御、防御、急冲、防御、急冲(近身时)
化兽技　向前、朝上、朝上(近身时)
化婴技　蹲下、后退、后退、重脚
友谊之花　轻脚、急冲、急冲、朝上
PIT　后退、蹲下、向前、向前、重脚
究极绝招　重拳、重拳、轻拳、轻脚、重脚、后退＋重脚

十三、SHANG TSUNG

单火球　后退、后退、重拳

双火球	后退、后退、向前、重拳
三火球	后退、后退、向前、向前、重拳
割地火球	向前、后退、后退、轻脚
致命第一式	轻拳不放、蹲下、向前、向前、蹲下、放开(近身时)
致命第二式	轻拳不放、急冲、防御、急冲、防御、放开(近身时)
化兽技	重拳不放、急冲、急冲、急冲(一个地　腿的距离)
化婴技	急冲、急冲、急冲、轻脚
友谊之花	轻脚、急冲、急冲、蹲下
PIT	朝上、朝上、后退、轻拳
究极绝招	轻脚、重拳、重拳、轻拳、后退+重脚
变身	SHANG TSUNG 拥有变身为其余 13 人的能力,分别可变身为:
CYRAX	防御、防御、防御
JAX	向前、向前、蹲下、轻拳
KABAL	轻拳、防御、重脚
KANO	向前、后退、向前、防御
KUNG LAO	急冲、急冲、防御、急冲
LIU KANG	转 360 度
NIGHTWOLF	朝上、朝上、朝上
SEKTOR	蹲下、向前、后退、急冲
SHEEVA	向前、蹲下、向前、防御
SINDEL	后退、蹲下、防御
SONYA	急冲、防御、轻拳
STRYKER	向前、向前、向前、重脚
SUB－ZERO	向前、蹲下、向前、重拳

1.7 格斗悍将

立志成为中国 CAPCOM 的熊猫软体在格斗游戏《三国志武将争霸》系列后似乎有些沉默,而《格斗悍将》则是他们在 95 年全力制作的作品。这里公布游戏中所有的必杀技。

台湾省漫画家	**李截**
猛龙伏岸	下、后、拳
扑地截	前、下、拳
飞龙脚	下、前、腿
飞龙在天	前、后、拳
破釜沉舟	下、下、腿(空中)
小龙问路	后、前、拳
神龙破日	后、前、后、拳(必)
近身抓踢	前、拳

疾风掌	前、前、拳
疾风腿	前、前、腿

中国少林头号武僧　释云

般若掌	后 前 拳
鸳鸯腿	下、后、腿
少林三推掌	前、下、拳
浪淘沙	下、下、前、腿
翻天手	下、前、拳
金刚罗汉	后、下、前、拳(必)
翻天近击	前、拳
前冲拳	前、前、拳
猛虎踢	前、前、腿

日本女空手道格斗家　薰

双煞踢	下、后、踢
劈风掌	后、下、拳
飞天旋劈	后、前、拳
双劈掌	下、前、拳(空中)
空击波	下、下、拳(可在空中使用)
连环必杀	下、前、后、腿(必)
秘摔反身扑	前、腿
疾进刺	前、前、拳
反疾踢	前、前、腿

泰国迷幻摇滚乐家　格顿

真空飞膝踢	下、前、腿
真空膝击技	前、后、拳
真空狂旋踢	后、前、腿
真空崩手拳	下、后、拳
真空滑击技	下、下、腿
狂舞	下、后、下、拳(必)
真空霸摔	前、拳
侧冲击	前、前、拳
侧冲踢	前、前、腿

韩国跆拳道霸者　金吉

回旋压踢	下、前、腿

飞天跃踢	后、前、腿
冲击踢	前、下、腿
迅猛攻踢技	后、下、腿
连环劲踢	前、后、腿
无影飞踢	下、下、后、腿(必)
近身锤击	前、拳
突进肘击	前、前、拳
突进双剪	前、前、腿

罗马尼亚花样体操选手　马蒂莎

燕子戏水	后、前、拳
蝶燕飞踢	后、下、腿
旋天舞转	下、下、腿（空中）
叉双舞	前、后、腿
彩衣舞	下、后、拳
彩影狂飘	后、下、拳(必)
反蹬摔	前、拳
飞燕击	前、前、拳
回射冲	前、前、腿

俄罗斯摔跤铁汉　史坦

破地压	后、前、腿
超破地压	后、前、后、腿、(必)
扑擒抓	下、后、拳
黑风卷海	前、下、拳
霸王压技	下、下、拳（空中）
空抛技	后、下、拳
流星击	后、下、前、拳(必)
反身抱摔	前、拳
突击冲	前、前、拳
突击掠地踢	前、前、腿

美国黑色闪电杀手　席娜

铁头杀手技	前、后、拳
杀手飞剪	后、下、腿
回力脚刀	下、后、腿
电击刺	前、下、拳
杀手飞刀	后、前、拳

闪电杀手击	下、前、后、拳(必)
杀手摔技	前、拳
刺刀术	前、前、拳
脚刀刺	前、前、腿

武盟会三大高手

二堂主　奇生

神秘龙卷踢	后、下、腿
神秘螺旋腿	后、前、腿
神秘铁头击	下、下、前、腿
火鸟功	下、前、后、拳
神秘风火轮	前、下、后、拳(必)
神秘匠击	前、拳
飞冲技	前、前、拳
斜劲踢	前、前、腿

大堂主　瓦克

纳粹神技	后、前、拳
奔雷手	后、下、前、拳
魔械手	下、后、拳
纳粹超秘杀	后、前、后、拳(必)
迅雷击	前、前、拳
迅雷踢	前、前、腿
抓击技	前、拳

盟主　古拉

烈焰幽灵	下、前、下、拳
终极灭杀斩	下、后、下、拳
地狱魔魂	后、下、拳
鬼哭神嚎	后、前、下、拳(必)
魔气击	前、拳
风魔击	前、前、拳
风魔踢	前、前、腿

神秘的人　赵子龙

猛龙伏岸	下 后 拳
扑地截	前、下、拳
风卷残云	前、后、腿

横扫千军　　下、后、腿
破釜沉舟　　下、下、腿
青虹破　　前、后、拳
青龙闹海　　下、后、下、拳(必)
近身击　　前、拳
疾风掌　　前、前、拳
疾风腿　　前、前、腿

通用技

气功抵消技　　下、下、后、拳
摔技抵消　　下、拳
聚气　　拳、脚同时按下
必杀技必须气满时才能使用

1.8 VR 战士 PC

P:PUNCH 手 K:KICK 脚 G:GUARD 防 蹴:踢、踹也。
①:摔、投掷技。

共通技:→↓←↑+P 或←↓→↑+P 扬炮(跃起重拳)
↗+P 或 K　对手倒地时攻击
P+P+P　连击
K　自己倒地时回身蹴
倒地时:　←后滚翻、↑鲤鱼打挺、↓侧滚翻

AKIRA 结城晶　↓→+P/猛虎硬爬山　→→+P/肘击　↓→+K/侧踹
→→+K+K/连环腿　(近)←+P/绊摔
↘↘+P/下侧击(对手倒)　↗↗+P/跃起重击(对手倒)

PAI 陈佩　→→↓+P/①摔　↘+K/横蹴　→↓←↑/后空翻
↓←+K/转身蹴　←+P+K①/摔
→→+P+P+K/连击　(↓)K+G/旋风腿

LAU 陈洛　→↓←↑/后空翻　↓→+K/横蹴
(近)←+P/①摔
K+G/旋风腿

JEFFRY 杰夫　←↓→+P/①背摔　←+P+G/①肩摔　→→+P/①摔死你

↓→+K/横蹴

KAGE 隐忍 ←↓→/后滚翻　→↓←/前滚翻　→↓←↑/后空翻　翻+K/扫膛腿←+P①/地狱车　→→+K/铲腿　←+K+P①/背摔 ←+K+P+G①/摔↓←+K/倒钩　↓→+K/膝冲　↓→+K+G/转身蹴

SARAH 莎拉 ↓→+K/膝冲　←+P+K/①背摔　↓+K+G/低横蹴
→→+P①/摔　↘+K/高横蹴　↙+K/下蹴
←→+P/肘击　→↓←↑/后空翻　↓←+K/倒钩

WOLF 伍尔夫 →→↓+P/摔击 ↓→+P/背负投 JACKY 杰克 ↓→+K/横蹴←+P+K/①摔←+P/反身击 →+K/膝冲

1.9 快打至尊

符号说明：

↖↑↗　　H 为手　A 为在空中接近对手的时候
→　← 为方向控制　F 为脚　N 为在地面接近对手的时候
↙↓↘

→　←　表示按住久一点　　HF 表示手脚同时按
〔→　←〕表示括弧中任选一种　　* 表示按任意方向皆可

秘技说明：

斩

天雷斩←↘↓+H　过肩摔 N〔→ ←〕+H　龙颓旋风腿↓↙→+F
铁头功↓〔↖↑↗〕+F

萨尔可夫

离心抛摔 N〔→ ←〕+HF　碎头捶 HF　空挫摔 A * +F
抑重挫 N〔→ ←〕+H

子弹

蜻蜓点水↓↘←+F　连续劻旋踢↓↙→+F →　连滚翻踢←+F　碎头摔

N〔→ ←〕+H

凤凰

Q子尾↓+HF 劻旋脚刀→↙↓+F → 火凤凰←+HF 倒挂金勾↓↙→+F (反身摔)N〔→ ←〕+H

法兰克

空翔摔N〔→ ←〕+HF 翔龙拳←↓↘+H 旋风拳→↓↙+H 气动拳↓↘←+H

鬼丸

鬼哨头N〔→ ←〕+H 空摔A↓+H → 旋风忍术←+〔HF〕 龟忍术HF

岚

双截踢↓↘←+FHF 大佛脚→ ←+H 劈挂掌 大车轮N〔→ ←〕+H 龙涵风↓↙→+F

金太极

八卦掌↓↙→+H 太极波→ ←+H 疾刺→ ←+F 太极刀光↓↘←+H (空抛)N〔→ ←〕+H

蜘蛛女

劈鞭→ ←+H 後空摔N〔→ ←〕+H 滑刺〔↙↓↘〕+F (空摔)A*+H

小丑

黴鞭↓↙→+H 辫子功HF 蛤蟆功↓↘←+H 人肉战车→ ←+F 金刚陀螺↓↘←+HF

印第安乔

旋转谄击→ ←+F → 强力追击波←+H 无影脚↓↘←+F 擒拿摔N〔→ ←〕+H (滑进)〔↙↓↘〕+F

备注:

1. 以上控制方法皆以人物在左方为主,若人物在右方请将左右方向对调。
2. 以上秘技名称以说明书上为准,若说明书上未提及者,则以( )表示。
3. 基本上本游戏设计只提供八名武士供玩家选择,但只要加以修改,三位魔王 还是可以请出来当主角玩,只要你照著下列说明"借R还魂"。

人物资料介绍：

中文名称	英文名称	人物一般资料档	图形档	动作档
斩	JAAN	SFMAN01. DAT	AAWIN. FIG	AAWIN. PAH
萨尔可夫	SARORKOV	SFMAN02. DAT	BBWIN. FIG	BBWIN. PAH
子　弹	BULLET	SFMAN03. DAT	CCWIN. FIG	CCWIN. PAH
凤　凰	PHO HUANG	SFMAN04. DAT	EEWIN. FIG	EEWIN. PAH
法兰克	FRANK	SFMAN05. DAT	FFWIN. FIG	FFWIN. PAH
鬼　丸	ONIMALU	SFMAN06. DAT	GGWIN. FIG	GGWIN. PAH
岚	LAN	SFMAN07. DAT	HHWIN. FIG	HHWIN. PAH
金太极	KING TAI CHI	SFMAN08. DAT	IIWIN. FIG	IIWIN. PAH
蜘蛛女	WIDOW	SFMAN09. DAT	JJWIN. FIG	JJWIN. PAH
小　丑	JOKER	SFMAN10. DAT	DDWIN. FIG	DDWIN. PAH
印第安乔	INDIAN JOE	SFMAN11. DAT	KKWIN. FIG	KKWIN. PAH

使用魔王之修改法：有了上表的资料之後，各位应该知道怎样去修改了吧？

1. 因为游戏选单只提供八名武士作为选择，所以我们必须要"借 R 还魂"，即藉由某一名武士的栏位让魔王"复生"。

2. 假设要以"法兰克"的栏位来玩"印第安乔"，这时你就将印第安乔的资料档 COPY 成法兰克的档名，选人时只要选择法兰克就可以把印第安乔请出来玩了！

COPY SFMAN11. DAT SFMAN05. DAT

COPY KKWIN. FIG FFWIN. FIG

COPY KKWIN. PAH FFWIN. PAH

（第二行和第三行可合 ＝为 COPY KKWIN. * FFWIN. * ）

3. 经过以上步骤之后，你原先栏位上的人物资料就被盖掉了，所以建议您最好先将每个人的资料作一个备份，比方说开一个叫 SF－DATA 的子目录 <将 SFMAN??. DAT 及 ?? WIN. * 拷贝到该子目录下，当需要还原时再把被盖掉的资料 COPY 回来。

4. 同理，您如果觉得某个魔王很难缠，也可以把某个您认为比较好对付的家伙的资料档 COPY 到该魔王的栏位去，对付该魔王就易如反掌了！

1.10　激 斗 战 士

凯特 Kater

绝招：

幻象拳：连按"拳"键

气功波:下(放)左+拳
天龙破:右(放)左+拳
能力:
速度:4
功击力:4
防御力:4

丽丝 Lice

绝招:
风啸腿:下(放)左+脚
狂风奔:下(放)左+拳
滑踢:右(放)左+脚
滑击:右(放)左+拳
能力:
速度:5
功击力:2
防御力:3

亚力Ali

绝招:
毒龙钻:下+脚(下放开脚不放)+上
雷击球:下(放)左+拳
能力:
速度:4
功击力:4
防御力:4

裘姆Chomu

绝招:
刺滚:下(放)左+拳
能力:
速度:4
功击力:5
防御力:4

欧鲁达 Oluda

绝招:
步轮斩:下(放)左+拳

鹰爪蹬：下＋脚(下放开脚不放)＋左＋上

能力：

速度：4

功击力：4

防卸力：4

塞玻II Cyber II

绝招：

电光 q：下(放)左＋拳

闪电斩：下＋拳(下放开拳不放)＋上

能力：

速度：3

功击力：5

防卸力：5

沙奇尔 Sea killer

绝招：

月牙斩：下(放)左＋脚

跃空踢：下＋脚(下放脚不放)＋左＋上

能力：

速度：5

功击力：4

防卸力：4

克莱德 Kalid

绝招：

化形击：下(放)左＋脚

能源球：下(放)左＋拳

能力：

速度：5

功击力：3

防御力：4

第 2 节　飞行游戏操作详介

2.1　AH－64D 长箭直升机

R－－－－旋转
UP－－－－前飞
DOWN－－后飞
LEFT－－－左飞
RIGHT－－右飞
1...0－－加油起飞
H－－－－盘旋
B－－－－刹车

SHIFT＋C－－－强迫旋转
SHIFT＋D－－－反转
A －－－－－－－－自动飞
CTRL＋UP－－自动增高
CTRL＋DOWN－－自动下降
CTRL＋LEFT－－自动增速
CTRL＋RIGHT－－自动减速

CTRL＋1－－火炮攻击
CTRL＋2－－空袭
CTRL＋3－－僚机攻击我目标
CTRL＋4－－僚机传送目标

CTRL＋5－－－僚机武器保持
CTRL＋6－－－僚机武器自由
CTRL＋7－－－僚机跟我飞
CTRL＋8－－－僚机回家

T－－－－下一个敌人目标
SHIFT＋T－－以前敌人目标
Y－－－下一个非敌人目标
SHIFT＋Y－以前非敌人目标
CTRL＋T－－目标关闭
ATL＋T－－最好目标
L－－－－－索定目标
SHIFT＋L－－再索
ENTER－－－机炮攻击
SPACE－－－武器攻击
BACK－－－－武器选择
S－－－－－火箭齐射
C－－－－投弹
F－－－－照明弹
I－－－－红外线干扰
J－－－－雷达干扰

CTRL＋M－－要武器
P－－夜视系统
HOME－－探测程序
PGUP－－雷达程序
PGDN－－雷达范围
INSERT－－－导弹程序
DELETE－－－回答范围
Z－－－－－－放大
X－－－－－不放大
W－－－－－下一地点
SHIFT＋W－－－－前一地点
TAB－－－－时间
SHIFT＋TAB－－－普通时间
ALT＋1－－－光
CTRL＋1－－－暗

2.2　傲气雄鹰

主机控制：

Ctrl－Q—结束任务

Ctrl－Z—最近的敌机方位

Ctrl－X—最近的地面目标方位

Ctrl－P—暂停

Ctrl－C—返回 DOS

F1—前方视窗

F2—后……

F3—正前方视窗

F4—从敌机后方向其航向追踪

F5—观察攻击我机的导弹

F6—观察僚机

F7—观察当前锁定目标

F8—从当前锁定目标观察我机

F9—从我机刚飞越的一点观察我机

F10—从尾部观察我机

F12—观察我机发射的导弹

Shift－1—飞行表现视窗（表示飞机的速度，高度方面的性能）

Shift－2—前视点视窗

Shift－3—其他视野视窗，按 V 调节

Shift－4—目标情况视窗

Shift－5—雷达报警接收机

Shift－6—导航视窗

Shift－7—系统状况视窗

Shift－8—武器视窗

Shift－9—雷达视窗，须按 R 键才会显示

Shift－C—时间减慢一半

Shift－E—弹射跳伞

1—关闭油门

2—发动机推力为 25%

3—发动机推力为 50%

4—发动机推力为 75%

5—发动机推力为 100%

6—打开/关闭发动机加力

7—发动机推力减 5%

8—发动机推力加 5%

＋—视野拉近

——视野拉远

A—开启/关闭自动驾驶仪

B—减速板(在空中),刹车(在地面)开启/关闭

C—时间压缩

D—飞机损坏报告

F—收/放襟翼

G—收/放起落架

H—收/放着陆钩

I—切换雷达为红外扫描方式

J—开启/关闭电子干扰

M—切换雷达为反辐射扫描方式

R—开启/关闭雷达

N—切换导航/战斗模式

T—切换目标

U—敌我识别

W—选择下一导航点

＜—增大雷达扫描范围

＞—减小雷达扫描范围

INS—投放箔条

DEL—投放曳光弹

ENTER—锁定目标

BACKSPACE—放大/缩小前视视窗

SPACE—发射导弹

TAB—发射机炮

控制僚机:

Alt－1—平稳直飞

Alt－2—向左脱离编队

Alt－3—向右脱离编队

Alt－4—向下脱离编队

Alt－5—向上脱离编队

Alt－6—向左加入编队

Alt－B—返航

Alt－C—选择松散或中等方式编队

Alt－T—设定编队方式

Alt－H—设定编队水平距离

Alt－V—设定编队垂直距离

Alt－E—脱离编队,攻击当前主机锁定的目标

Alt－W—攻击当前主机锁定的目标的同类目标
Alt－R—保持编队，攻击目标
Alt－P—攻击威胁主机的目标
Alt－D—停止攻击，返回编队

2.3 F－15Ⅲ操作方法如下

1～6	视野切换	:	发射金属片
〔.〕	武器切换	"	发射火球
－	升高	X	火箭弹
＋	下降	Z	机 q
↑	加速	C	地狱火飞弹
↓	减速	V	刺针飞弹
→	左	M	同时射两枚火箭弹
←	右	<	缩小
>	放大		

B：呼叫 q 兵部队攻击
(ARTILLERY≠0)
N：呼叫僚机攻击
(WINGMAN≠0)
ENTER 锁定目标
SPACE 发射武器
雷达幕上，绿点为僚机

键盘区
1—短程空对空（机枪）
2—中程空对空（响尾蛇之类）
3—长程空对空（AIM－120）
4—空对地（武器选择）
5—空对地（武器选择）
6—空对地（武器选择）
[Space Bar] 投/发射 * 架武器
[ENTER] 发射子弹
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

功能键区

============

F1 前座视野（若连 Y 则为该扮演位置）

F2 全视野

F3 后视野（第二人可看至机后引擎部）

F4 目标视野

F5 F15 机后视野(敌)

F6 机侧

F7 飞弹观点

F8 类 F4 键

F9 反战术观点

F10 目标追视功能

============

组合键

============

ALT－K 键盘灵敏度

ALT－L 雷达图明暗度

ALT－M 显示记忆体所剩

ALT－P 暂停

ALT－Q EXIT (CTRL－C)

ALT－S 所在位向左移四个方位

ALT－V 音效调谅

SHIFT－1 切换 前/后 座左边雷达视窗

SHIFT－2 切换 前/后 座右边雷达视窗

SHIFT－3 切换前座下方雷达视窗

(先用 / 键看下方雷达)

SHIFT－[－] 油门 FULL DOWN

SHIFT－[＋] 油门 FULL UP

SHIFT－E Eject 跳伞

SHIFT－F 切换抬头显示器(HUD)成夜视系统

SHIFT－L ????

SHIFT－M 显示先前之一些无 Y 电讯息

SHIFT－' 机头朝下（不知作啥用的）

SHIFT－T 时间加速（取消 [T] 键）

英文键区

A 后燃器

B 刹车

C Chaff 金属片

D 抬头 HUD On/Off
F Flare 火球
G 车轮起落架 (On/Off)
J 可能是红外 Y 干扰器
M 雷达切换 AA/AG/MAV (前后座键同)
R EMIS 电子反制器 On/Off
S 切至下一导航点
T 取消时间加速
U 导航相关资料 (驾驶中间处)
X 雷达范围渐大 Z 雷达范围渐小/前座仪表板切换 (前驾驶低头功能,好玩吧!)
无 Y 电 (多机或连 Y 时用)
前后座切换
============
S 切至下一导航点
后 座 武 器 系 统
============
前后座切换用 (于连 Y 中或是单机飞行)
Shift－4 切换后舱雷达 左一
Shift－5 切换后舱雷达 左二
Shift－6 切换后舱雷达 左三
Shift－7 切换后舱雷达 左四
(雷达切换会对前座有影响)

2.4 F19 隐形战斗机

一、性能

制　造:美国洛克希德公司
飞行员:一人
全　长:59 英尺
翼　展:31 英尺 8 英寸
机　高:13 英尺 2 英寸
引　擎:两台通用电子公司 F404－GE－100A 涡轮引擎(不带后燃式引擎)
推　力:34,000 磅
最大荷重:17 吨
巡航范围:520 英里
上升极限:64,000 英尺
机动性能:良好
海平面最高巡航速度:0.8 马赫

在 36,000 英尺最高巡航速度：1.1 马赫

武器装备：一门 M61A1 六管式 20mm 加农炮，四具内藏式武器弹舱，最大 武器载量 6,000 磅

空对空雷达：无，但有中距离 FLIR/TV 式光学战斗控制系统

二、游戏配置

1. IBM XT/AT/PS－2 或兼容机，RAM > 384 k
2. HGC、CGA、EGA、MCGA 或 VGA
3. DOS 2.1 至 3.31
4. 键盘、0102 操纵杆均可

三、装入游戏

执行 F19.EXE

可选参数

/J－操纵杆

/JN－键盘

/GE－EGA 16 色显示

/GC－CGA 4 色显示

/GM－MCGA，VGA 256 色显示

/GH－HERCULRS 单色显示

/D0－低度地面景观

/D1－中度地面景观

/D2－高度地面景观

四、说明

1. 速　度：程序根据 CPU 处理能力自动调整
2. 清晰度：F19 有三种景观清晰度模式，D0～D2，用 Alt－D 切换，CGA 方式速度最快，高的清晰度需要高的处理速度。

   D0 — XT，D1— AT，D2—386 机

五、控制方式

1. Enter — 选择键

   [↑][↓][→][←] — 移动

   [Home][End][PgUp][PgDn] — 斜向移动
2. 速度调节

   加速 (Incr)——[=]

   最大马力 (Max Pwr)—— [Shift]－[=]

   减速 (Decr) ——[－]

   关闭引擎 (No Pwr) ——[Shift]－[－]
3. 其他飞行控制键

   起落架 (Gear) ——键盘上方的数字键 [6]

襟翼（Flap）——键盘上方的数字键［9］

刹车（Brake）——键盘上方的数字键［0］

自动导航（Auto－Pilot）—键盘上方的数字键［7］

时间加速（Accel）——［Shift］－［Z］

时间恢复（Normal）——［Shift］－［X］

4．机外视窗切换键

沟槽视窗——［Shift］－［F1］

尾随视窗——［Shift］－［F2］

侧视窗——［Shift］－［F3］

视窗——［Shift］－［F4］

战术视窗——［Shift］－［F5］

反战术视窗——［Shift］－［F6］

5．驾驶舱视窗切换键

前视窗——［Shift］－［?］

后视窗——［Shift］－［>］

左视窗——［Shift］－［<］

右视窗——［Shift］－［M］

6．其他视窗切换键

放大倍率（Zoom）——［Z］

缩小倍率（Un zoom）——［X］

视角大小（View Angle）——［C］

7．座舱控制键

座舱视界（Cockpit View）——［F1］

抬头显示器开闭（HUD Modes）——［F2］

地图显示器（CRT MAPS）——［F3］

资料显示（Data）——［F4］

武器显示（Ordnance）——［F5］

系统损害显示（System damage）——［F6］

辅助降落系统（ILS）——［F9］

任务说明（Massion）——［F10］

座椅弹射（Eject）——［Shift］－［F10］

8．惯性导航系统

选择导航点——［F7］

改变导航点——［F8］

重设所有导航点——［Shift］－［F8］

选择/改变前一导航点——［Shift］－［PgUp］

选择/改变下一导航点——［Shift］－［PgDn］

向上移动导航点——［Shift］－［↑］

向下移动导航点——[Shift]-[↓]

向左移动导航点——[Shift]-[←]

向右移动导航点——[Shift]-[→]

9. 追踪显示

摄影面动作——[7]

摄影后部动作——[.]

摄影左侧动作——[M]

摄影右侧动作——[,]

选择攻击目标——[B]

指定新目标——[N]

10. 武器装备

武器显示——[F5]

选择武器 ——[SpaceBar]

武器舱开闭——[8]

发射武器——[Enter]

发射加农炮——[Backspace]

11. 防御系统

发射诱导火球 —— [1]

发射干扰金属片——[2]

红外线干扰开关——[3]

电子干扰开关——[4]

发射诱导物 ——[5]

12. 其他控制键

暂停游戏——[Alt]-[P]

结束游戏——[Alt]-[Q]

重新补给(只限于训练课程)——[Alt]-[R]

将任务改为训练课程——[Alt]-[T]

重新校正操纵杆——[Alt]-[S]　然后转动操纵杆

暂时隐藏游戏——[Alt]-[B]

13. 键盘灵敏度调整

[Ins]+

1 为较小的移动

2 缺省

3 为较大的移动

14. 音效调整

[Alt]-[V]

0 为无声

1 为只有武器发射及爆炸声

2 缺省

3 为可产生所有音效

15. 回转控制（只适于训练课程）向北方移动 [Alt]—[I]

向西方移动 [Alt]—[J]

向南方移动 [Alt]—[K]

向东方移动 [Alt]—[L]

注意：这些键可以让你在放大或缩小的地图中以最快 的速度传至地图中的某一区，作为快速搜索用。

六、颜色显示

CGA 4 色	EGA 16 色	说 明
1. 抬头显示器		
黑色长方形	黑色长方形	无用的武器（白天）
浅蓝长方形	微红长方形	无用的武器（黑天）
白色长方形	白色长方形	有效的武器
白色圆圈	白色圆圈	有效的武器（已锁定目标）
红色圆圈	红色圆圈	非常有效的武器（锁定目标）
2. 电子对抗武器		
红色线	红色线	敌地面雷达没有发现你
红白线	粉红线	敌地面雷达收到微弱信号
白线	黄线	敌地面雷达发现你
浅蓝线	浅蓝线	敌空中雷达没有发现你
白线	白线	敌空中雷达发现你
3. 损坏显示灯		
淡蓝	绿	系统正常
红	红	系统故障
4. 自动导航状态指示灯		
白	白	开启
黑	黑	关闭
5. 起落架状态指示灯		
黑	黑	收起
闪烁白	闪烁绿	在高速时放下起落架
黑	绿	放下起落架
6. 其它指示灯		
较亮色	较亮色	系统开启
黑	黑	系统关闭
7. 卫星/雷达图		
闪烁白点	白点	你的座机
黑蓝	红黄闪烁的点	任务中的地面目标

黑蓝闪烁的点	闪烁的红点	任务中的空中目标
红蓝闪烁的点	红点	其他的飞机
黑点	黑点	地面雷达站
闪烁的白点	黄点	敌导弹
虚线	虚线	脉冲式雷达
实点		多卜勒雷达
白点		起飞、降落位置

8. 战略地图

紫方框	灰方框	长宽各 16 公里的范围
红/蓝雷达天线	绿雷达天线	地面雷达
蓝/白船形	蓝船形	舰载雷达
白长方形	灰长方形	空军基地
红色交叉圆圈	红色交叉圆圈	其他地面目标
白色飞机	灰色飞机	F—19
白外形	灰外形	诱导体
白点	白点	金属片
淡蓝放射状	红及黄放射状	火球
淡蓝飞机	黄飞机	较高高度的敌机
白飞机	淡红飞机	高度相当的敌机
红飞机	暗红飞机	低高度的敌机
白线	黄线	雷达制导导弹
红线	红线	红外制导导弹
蓝方框目标	灰方框目标	你的追踪系统设定的目标
红方框目标	彩色方框目标	敌雷达讯号发射源

9. 惯性导航系统资料上油耗显示

黑色区域	黑色区域	已耗油料
白色区域	白色区域	到达目前导航点所需油料
红色区域	蓝色区域	到达其他导航点所需油料
暗红色区域	绿色区域	预备油料

七、进行游戏

1. 在标题画后，游戏会要你辨认机型，如答错则会被送去训练，答对 才可进行战斗。
2. 登录飞行员名册。你可选你的名字后回车，再键入 [Esc] 键，然 后写上你的名字。
3. 接收任务。如是新手，请先接收训练；预定形态如下：
   - 利比亚战区 (Libra Region)
   - 传统战争 (Covention War Situation)
   - 地面攻击训练 (Strike Training as Your Mission)
   - 毫无经验的敌人 (Green Opponents)
   - 无坠机危险的战斗模拟 (No Crash Flight Realism)

4. 任务简报（INTELLIGENCE BRIEFING）

- 任务目标（Mission Targets）
- 飞行计划（Flight Plan）

用光标键及回车键查阅。

5. 武器装备（RAMING COMPLETE）

如使用其他武器可自由选择后，再移至此，完成装备。

6. 任务开始（BEGIN MISSION）

选择此项后开始飞行。

八、操作介绍

1. 飞行前选择

- 硬件设置
- 辨识飞机
- 登录飞行员名册
- 任务设定

共有四个战区可供选择：

(1)利比亚（Libya）。攻击训练是从航空母舰到的黎波里（Tripoi）；空对空训练是班加西（Benghazi）上空中拦截敌机。

(2)波斯湾（Persian Gulf）。此区任务具挑战性。

(3)北岬（North Cape）和中欧（Central Europe）。极富挑战性。

- 冲突阶段（Level of Conflict）：

(1) 冷战（Cold War）：重点是空中摄影侦察、秘密飞行及摧毁特定目标。

(2) 有限战争（Limited War）：比前者有所生升级。

(3) 传统战争（Conventional War）：最高级。

- 任务种类（Type of Mission）：共有两个真实的或训练课程可选择：

(1) 空对空战斗（Air－to－Air Mission）。

(2) 空对地战斗（Strike Mission）。

(3) 训练任务（Training Mission），包括前两种，但有三点不同：

①不受伤害。

②没有任何分数。

③固定攻击利比亚。

- 敌军素质（Opponent Quality）：此项选择控制游戏难度。

(1) 无经验之敌（Green Opponents）

(2) 一般之敌（Regular Opponents）

(3) 老练之敌（Veteran Opponents）

(4) 精锐之敌（Elite Opponents）

- 飞行性能（Flight Pertormance）

(1)无坠机危险的飞行（No Crashes）得分及勋章不易。

(2)简易式降落（Easy Landing）对升级影响不大，但无法获得最高勋章。

(3)实际降落 (Realistic Landings) 不会被扣分，有可能获得最高勋章。

- 情况简报 (Intelligence Briefing)

  无论是起飞点 (T)，主要目标 (P)，次要目标 (S)，还是降落地点 (L)，均在图上。

  (1)任务目标。

  (2)雷达地址。　可用方向键查看敌雷达分布。

  (3)导弹射程。　可用方向键查看敌雷达分布。

  (4)敌空军基地。　可用方向键查看敌雷达分布。

  (5)飞行计划。

  (6)特殊情况。

  (7)结束简报。

- 装备 (Arming)：任选，在武器舱中1#是攻击主要目标的，2#是攻击 次要目标的，3#与4#是置放油料或其它武器的地方。

- 最后决定 (Final Choices)：最后一次选择。

  (1)选择新任务(Select New Mission)。

  (2)再次情况简报(Intlligence Brieting)。

  (3)重新配备武器(Arm Your Plane)。

  (4)任务开始。

2. 飞行视窗

为达到熟练飞行目的，从各个角度观察 F－19 是有益的。

(1)回到驾驶舱	[F1]
(2)沟槽视窗	[Shift]－[F1]
(3)尾随视窗(限训练)	[Shift]－[F2]
(4)侧视窗	[Shift]－[F3]
(5)导弹观察视窗	[Shift]－[F4]
(6)战术视窗	[Shift]－[F5]
(7)反战术视窗	[Shift]－[F6]
(8)标准和广角视窗	[C]

3. 抬头显示器 (HUD)

共有三种模式　[F2] 导航 (NAV)、空对空 (Air－Air) 和空对地 (Air－Ground)

(1)导般模式：抬头显示器 (HUD) 显示信息。

- 空速表：以数字显示，在左侧。
- 失速指示灯：在空速表下。
- 高度表：在右侧。
- 垂直速度指示器：在高度表内侧。
- 降落速度指示器：在高度表内侧，只在起落架放下后显示。
- 航向指标：上方正北 000°，正东 090°，正南 180°，正西 270°。

• 导航点方位指标：在航向指标上，请维持在中央。
• 机鼻显示器：在中央的十字符号。
• 飞行路径指示器：标志与上近似，中有圆环，只在导航与空对 地有效，空对空时被瞄准器替换。
• 重力指示器：在空速表左上方 (G)。
• 俯仰角度线：在中间偏左下，以 10°为一标记。
• 目前使用武器显示：在左下角。
• 飞行装备显示：在右下角。襟翼伸出显示 Flaps 刹车显示 Braker。
• 操纵杆指示器：当你不使用摇杆时，就会显示在右下角。
• 无线电讯息：在接收后，会自动解码并显示在顶端。
• 目标方框：由 [/] 键设定光学追踪器后，即可由此将目标锁定。

(2)空对空模式：

• 瞄准器：显示出发射两秒钟后子弹命中的落点，距离需在六公里内。
• 导弹锁定环：显示机上导弹能锁定的目标范围，是一个大圆环。
• 目标方框：有助于锁定目标，锁定时方框会变成椭圆形。

(3)空对地模式：

• 目标方框：有助于锁定目标，锁定时方框会变成椭圆形。
• 轰炸照门：在 HUD 上显示此刻所用武器是自由落体炸弹 (Free－Fall) 或是延迟炸弹 (Rrtarded) 时，在显示器上也会出现特殊照门 指示；而照门底线及照门靶心则只在使用自由落体炸弹时出现。

①弹道飞行路径指示器：指示一条准确轰炸路线，将指示器维持在中央。
②轰炸照门指示：用来指示未投弹前距目标距离。当指示压缩越紧和目标 成一垂直时，即为投弹时间。
③轰炸照门底线：表示投弹路径，线末圆圈表示炸弹命中的位置。
④轰炸照门靶心：即连在瞄准线尾的圆圈。

• 自毁显示：当飞行高度足以导致机内炸弹自爆时，HUD 将有闪烁的符号 提醒你，应立即丢弃炸弹。
• 摄影镜头：如使用的武器之一为 135mm 红外摄影机时，在 HUD 中央下 方有一小十字记号表示瞄准的地方。

4. 驾驶地图显示器 (CRT MAPS)

驾驶舱左边为地图显示器，[F3] 可用来切换两种不同的地图。

• 卫星/雷达地图：可显示所有敌方雷达。多卜勒雷达用点状弧线表示，地 面搜索雷达与预警机用 360°圆弧表示，陆地射控雷达 用段弧表示。

5. 摄影机/资料显示器 (Camera/Data CRT)

在驾驶舱右方，除提供各方面的摄影显示外，也会将资料 [F4]、武器的状 况 [F5]、飞机损坏状况 [F6]、导航点以及 ILS [F9] 等资料提供给你。

6. 飞行控制

• 最大马力　　[Shift]－[＋]：

· 关闭油门　[Shift]－[－]：
· 加油　[＝]
· 减油　[－]
· 自动导航　[7]如飞行高度低于 500 英尺，将自动升至 500 英尺 若板动操纵杆自动导航将关闭。自动导航系 统无法飞越山脉和丘陵。
· 刹车　[0] 空中用于减速，陆地上则决定是否着陆。
· 襟翼，　[9] 伸出时升力大但速度会下降，HUD 会显示 FLAPS。
· 起落架　[6] 如 GEAR 灯闪烁，表示速度太快，应减速后才能着陆。
· 视线控制　[C] 由舱内向外看的角度。
· 视野　[Shift]－[?] 前方，[Shift]－[>] 后方，[Shift]－[M] 左方。[Shift]－[<] 右方，并可配合 [C] 使用。

7. 惯性导航系统（INS）

· 导航点：共有四个。可用 [F7] 或 [F8] 改变。用 [Shift]－[PgDn] 及 [Shift]－[PgUp] 即可移动反白的位置，选择一个导航点。而 更换时需先按 [F8]，再由 [Shift]－[PgDn] 和 [Shift]－[PgUp] 调整。如仍需程序安排的导航点按 [Shift]－[F8]。

8. 油料（Fuel）

注意控制板上的 FUEL 灯，油料不够时灯会亮。如武器舱中有备用油料，可 按空格键直到额外油料（Extra Fuel）指示出现在 HUD 的左下方，按 Enter。

9. ILS 辅助降落系统

按[F9]开启，在显示器上会有垂直与水平控制线引导你飞向友军机场，但要在 飞机降落前关闭。

10. 任务说明

[F10] 开启

11. 跳伞

[Shift]－[F10]

12. 武器选择

按[F5]设定，空格键选择你所需要的武器。

13. 目标追踪

可用机上的摄影机（前 [/]，后 [.]，左 [M]，右 [,] ）做目标追踪。

14. 发射武器

· 加农炮　[Backspace]
· 其他武器　[8] 用来打开武器舱，BAY 灯闪亮，再按 [Enter]；作为 武器的红外摄影机使用方法同上。武器舱应及时关闭。

15. 隐形和防御

· 500 英尺以下低空飞行可躲避雷达侦察。
· 由 EMV（电子对抗）指示器可知敌方雷达是否侦测到你；在 TRAK 灯的 EMV 显示器上敌方雷达讯号是由上向下的条状显示；左边为地面雷达，

右边为空中雷达，当敌方雷达讯号和 EMV 下方的图形重合时，表示敌方 已发现你。

· TRAK 灯亮时表示敌方已盯住你，应赶快摆脱。

· 小心敌方不用雷达系统的导弹攻击你，那你将无法得到警告。

(1)导弹警告灯。攻击你的为雷达导弹时，右侧的 R 灯闪亮，为红外导弹时，I 灯闪亮。

(2)导弹接近警报：

铃响时　对雷达导弹　应丢金属片　[2]

　　　　对红外导弹　应发射火球　[1]

(3)干扰防卫 可用 ECM 电子干扰敌方雷达制导导弹[4]或用 ECM 红外干扰敌方红外制导导弹[3]。

至于诱导物[5]是作为被导弹攻击的替身并只有三次机会，发射后 DCY 灯闪亮，直到被导弹击中后熄灭。

16. 故障检查

[F6] 将在坐舱左上方显示的 Telltale 灯指示是哪一系统出现故障：

导弹警示故障	引擎故障	飞行控制损害
惯性导航系统故障	舱门损害	燃料舱损害
干扰装置损害	自动驾驶损害	GEAR 损害

17. 随机故障

当你发现操纵有问题时应查看一下故障。

九、如何起飞

1. 起飞

(1)检查导航 (INS)系统：用[F3]显示卫星/雷达地图；用[F7] 在右边显示 INS 导航点，然后再查看抬头显示器，注意：INS 方向指示器上三角航向指标的位置。

(2)检查武器装备：[F5]用右边的显示器检查武器装备，在用空格键 选择武器，你可在 HUD 左下方看到武器名称。

(3)拉起襟翼：[9]拉起襟翼并注意右下方 FLAPS 灯，是为获得起飞时的 最大升力。

(4)如在航母起飞需检查弹射器系统：起飞前一定要先踩刹车，以使飞机 能够得到足够的动力后起飞。如右下没有 BRAKE 指示时按 [0]升空。

(5)启动：按 [Shift]－[＋]。

(6)如在航母上，需等驾驶舱左上方的节流阀指示表到最大动力时，按 [0] 升空。

(7)加速突破失速速度：注意抬头显示器左边的速度表，有个指针会慢慢 下滑，在刻度中央以下时即表示突破失速极限。

(8)爬升：[↓]。

(9)收回起落架：[6]。

(10)收回襟翼：[9]。

(11)转向正确航向：调整方向，使 HUD 上方的 INS 指示灯与航向指标的 中央刻度对齐；也可用 [7] 自动导航到第一导航点。

2. 飞行技巧

(1)操纵要轻。

(2)在移动操纵杆或加减油门时仪表要有一至二秒才会将结果显示出来。

(3)水平飞行时应先爬升到 500 英尺以上,2,000 英尺最好,恢复水平 将机鼻朝正前方,再将节流阀开至 75% 以获得最经济的巡航速度。

(4)转弯应注意失速。

(5)翻跟头时垂直爬升易失速。

(6)低空飞行时不易控制。

3. 跑道概况

(1)空军基地:跑道都是南北方向,对准中央线保持 000°或 180°航向减速。

(2)如有意外应加大油门飞起再做处理。

4. 使用辅助降落系统 (ILS) 要先将 HUD 变为导航模式 [F2],再按 [/] 打开机首摄影机,最后按 [F9] 即可,将会引导你到最近的友好或中立的机场。如无则只有自己手动操作。

(1)在基地北方 40 到 50 公里爬升到 500～1000 英尺高,然后转弯使 ILS 移到机鼻指示器中央的中央。ILS 和水平线的交点就是滑翔曲线的位置;这 时它会在机鼻指示器的上方。如发现在下方时表示飞得太高或太近应重来。

(2)接近滑翔曲线 当你在滑翔曲线正下方飞行时,只要顺着现在的航向飞行,等到水平线对正中央时,就和滑翔曲线相交了。

(3)相交后,必须沿曲线慢慢下降,这时应打开襟翼,降低节流阀,使机鼻略 高,并使速度保持适当。

(4)着陆时应关闭 ILS,要自己操纵着陆。

5. 直接着陆

(1)使用 ILS,如上所述。

(2)以 300 节的速度接近机场跑道。在 500～1000 英尺的高度飞行,并降低节 流阀至 70%,此时速度应在 300 节左右,然后把机鼻提高,保持水平飞行,直到距基地 20 公里。

(3)放下襟翼,再降低节流阀至 50%,然后放下起落架,按一下 [0] 键。

(4)后下降要当 ILS 的水平线到 HUD 机鼻指示器的中央,就到了沿曲线下降 时了。使飞机下降共有两种方式:一种是微微降低飞机的动力,另一是降低 机鼻角度,不过机鼻不得低于水平线。

另外也可利用 ILS 的水平线来控制下降速度,除减少动力,水平线仍要维持 在机鼻指示器的中央。同时也要注意速度和失速间的差距,不可低于 25 节 但也不可高于 250 节。

(5)着陆时高度计读数在陆地上应为 0,在航空母舰上应为 125 英尺。安全着 陆速度显示在 HUD 的垂直速度指示器上。应以每分钟 400 英尺垂直速度下 降最安全。

碰到跑道后按 [Shift] + [—] 键关闭引擎,按 [0] 键刹车。在航空母舰上 应停在拦截区内,为此应将机鼻下压,最后一刹那再按刹车 [0] 键,并将机 鼻微微拉高,如不成功,需重新拉起飞机再来。

十、作战方式

1. 武器发射过程

(1)命中目标：

- 寻找目标：任务的主要与次要目标都存在 ILS 中，通常 2# 导航点是主要目标，3 # 导航点是次要目标，如你曾自行变更导航点，仍可按 [Shift] + [F8] 键恢复原资料。一但确认目标按 [F7] 键呼叫导航点，再将 HUD 上的 INS 对正目标飞行即可。
- 要使用 HUD 选择正确的作战模式。如使用摄影机锁定目标，在白天的有效距离是 80～100 公里，夜间为 50 公里。
- 选择正确武器，可利用目标框来判断是否适用，框越大越好。
- 武器发射的结果，将由 AWACS 观测机将结果通知你。

(2)武器的使用：

①20mm 加农炮：

- 空对空（AAM）时在 HUD 的目标方框会显示敌机的情况，而机右上方显示屏中显示敌我距离，加农炮的最大攻击有效距离 6 公里。
- 空对地（AGM）的有效程度不高。

②导弹：

- 空对空（AAM）可选用 AIM－9M“响尾蛇”导弹和 AIM－120AM－RAAM“哈姆”导弹等。
- 空对地（AGM）可选用 Penguin－3ASM，AGM－84A Harpoon，AGM－65D Maverick，AGM－88A HARM 等激光制导炸弹和对地攻击导弹。
- 目标锁定环会在空－空模式下出现。如敌机出现在环中而且在有效射程内，导弹即可锁定目标或可用机炮攻击。
- 椭圆目标锁定是在空－地模式下，目标方框会显示目标所在，当方框变成椭圆时，导弹即可锁定目标，如椭圆变色时说明，能准确命中。
- 武器发射时，需要先打开武器舱门，再发射。但要注意，飞机的飞行高度要在 500 英尺以上，因为反射导弹时飞机会下降 300～400 英尺。

③ 激光导向炸弹：激光导向炸弹包括 GBU－12 Paveway、CBU－72 FAE 和 MK20 Rockeye II 等，由机尾导向激光器导引。

- 目标锁定同 ②。
- 投掷炸弹时要注意因为这类炸弹无动力，所以应先水平飞行接近目标，保持在 500 英尺低空飞行，在距目标 3～6 公里时以 30～60 度仰角爬升，等到目标锁定信息出现再投弹，并以小转弯脱离目标区。
- 发射方式与导弹的发射方式相同。

④延迟炸弹：延迟炸弹包括 MK20 Rockeye、Durandel、MK82－1 Snakeye、MK35 Incendiary Cluster、ISC B－1 Minelets 等。它们具有特殊的尾翼，下降速度较慢，使你在低空投弹后有时间脱离目标区。

- 水平投弹时要以低空接近目标，等 HUD 信号出现时投弹。

- 飞行路径指示是在 500 英尺以上飞行时，投弹前改变方向使飞行路径指示器 和菱形指示标志重合。
- 当菱形变小成一点时是最好的投弹时机，你可按刹车滞机，投弹后迅速脱离。
- 如机上电脑发现危险，投弹信号会闪烁，这时你应放弃投弹或投弹后迅速脱离。

⑤一般炸弹：包括 MK80－2Slick“麻雀”、MK122 Fireye“火眼”。使用方法与延时炸弹相同，但安全高度为 3000 英尺。

⑥ 135mm 红外线摄影机：是固定在武器舱中的侦察照相机。

- 操作方式。
  - a 将 HUD 设定为空对地方式。
  - b 武器选择摄影机。
  - c 利用 [/] 键和 [B] 选择目标。
  - d 打开武器舱。
  - e 利用 HUD 目标方框中的十字线摄取图像。

⑦运送或取装备：应找到秘密基地。秘密基地无 ILS 系统，只有火光引导，跑道也只有正常的 一半长，任务中如有此项则很具挑战性，在 HUD 中你可以看到装备的输送，完成后即可返航。

⑧空投：也是任务之一。首先打开武器舱，在经过无线电信号塔时，按下投掷钮，飞行高度应在 300～1000 英尺，但飞行高度越高越不准。

十一、隐形与防卫

1. 尽可能低空飞行，并收起起落架，关闭武器舱。
2. 利用地形躲避雷达侦察。尽量远离雷达。
3. 随时注意“TRAK”‘警示灯。
4. 必要时发射“引导物 (Decoys)” [5] 诱开敌人注意力。
5. 利用干扰器。对雷达制导导弹用 ECM[4]，对于红外制导导弹用 IR [3] 但不可久用，否则更易被发现。
6. 利用金属片(Chaff) [2] 和火球 (Flares) [1] 引开导弹。
7. 以急速回转进入导弹追踪死角即可躲避导弹。
8. 小心导弹近距爆炸，波及座机。

十二、任务完成

1. 结束任务

(1)平安降落。

(2)坠毁：你的前景暗淡，但在坠机前跳伞，也许还有生还的机会。

(3)跳伞：须在 2000 至 14000 英尺高空跳伞才安全，但注意不要降落在敌方或海里。

2. 计分

根据完成任务的情况，上将会给你计些分数。

3. 勋章、升级和名望

(1)战斗勋章：如你能完成任务，并获得高分，就可能获得。

(2)其他勋章：据完成任务的次数和因公受伤而获得。

(3)升级：随分数积累而慢慢升级，一开始是少尉，最高是准将。

少尉 Scond Lieutenant (2nd Lt)

中尉 First Lieutenant (1st Lt)

上尉 Captain (Capt)

少校 Major (Maj)

中校 Lieutenant Colonel (Lt. Col.)

上校 Colonel (Col)

准将 Brigadier General (B. Gen)

4. 记录保存

电脑会自动更新你的飞行记录在飞行员名册上。

- AM： 空军奖章，肯定你的表现良好。
- DFC：优秀飞行员十字勋章，表扬在战斗中的杰出表现。
- SS： 银星勋章，表扬战斗中英雄式的表现。
- AFC：空军十字勋章，表彰特殊的英雄事迹。
- CMOH：国会荣誉勋章，美国最高军事勋章。
- PURPLE HEART：紫心勋章，奖励受伤的飞行员。
- COMBAT READINESS MEDAL：备战勋章，奖励训练毕业人员。

第3节 电脑麻将游戏剖析

电脑游戏软件中，关于麻将的软件较多，目前较流行的有大宇公司的欢乐麻将(大宇专科)、罗宋学园、超级学园麻将、四川麻将等等。

在以上的软件中，麻将的规则与我们日常所打的麻将规则大不一样，与所谓的花麻将的打法也有不同，现将笔者所知的一些麻将规则汇集如下，如有不足之处，请指正。

在以上的游戏软件中，大致都依据一条规矩，就是有番就可以和牌，但有的软件中要同时计算所谓的“符”，符不够的情况下，有番仍不能和牌，但这种情况很少，一般不必介意，玩家不必专门去算番或符，电脑会很清楚地告诉你。

电脑麻将的番大致有以下一些：

在门清的情况下(不吃不碰)：

断幺九	一番	立直	一番
自摸	一番	一色二顺(一杯口)	一番
平和	一番	二色二顺(二杯口)	二番
七对子	二番	役牌(翻牌)	一番
小三元	二番	一条龙(一气通贯)	二番
三暗刻	二番	二重立直(暴叫)	二番
一发	一番	三连刻(三色三顺)	二番
三色同刻	二番	全带幺	二番

纯全带幺	三番	混一色	三番
混老头	二番	对对和	二番
清一色	六番		

如果吃牌或碰牌后和牌，以下番不计或少计：

不计算的番：自摸、一色二顺、二色二顺、一发、平和

少计算的番：一条龙、一番；全带幺、一番；纯全带幺、二番；清一色、五番；混一色、二番。

以下牌形为至高无上牌形，一般称之为役满牌型（依不同的软件，有些软件不算某种牌型）：

天和、地和、人和、大三元、大四喜、小四喜、字一色、四暗刻（门清对对和，自摸或单调和牌，可暗杠）、国士无双（十三幺九，筒条万的幺九六张，东南西北中发白七张，其中任一张作将）、九连宝灯（三张幺，三张九，中间一条龙，可和任一张的清一色牌形，若和牌后色牌形同九张叫的，也算）、绿一色（只有条子二、三、四、六、八和发财的清一色或混一色牌形）、大车轮（出去幺九的，二三四五六七八各两张的清一色牌形）、东北新干线（东北风其中任一为将，其余的是一条龙的混一色牌形）、百万十（万子牌，六、七、八都为一刻的清一色牌型）、红孔雀（红中、幺鸡、五条、七条、九条组成的对对和牌型，可碰牌）、清老头（幺九对）。

第4节　游戏作弊秘技

尽管有朋友是打死不改山门的，尽管这些您能用如 FPE 这样的工具达到通关的目的，但是你试想想，举手投足之间灰飞烟灭，定“游”间乾坤于手中，以及那种向平时常常刁难你的电脑发难，用尽自己的手段去反攻它、玩弄它、蹂躏它，这也许会被不解之人看成为“病态”，但是常常遭电脑发疯般海 K 的我们知道对敌人仁慈就是对自己残忍。

唯希望大家届时适可而止，千万不要走火入魔，否则辜负在下的一片苦心。在我一点一点重新收集这些游戏秘技时，我尽可能的一并列了该游戏的内容简介、出品公司等等资料，因为我希望在数年后这本书将成为你或你的家人、朋友们一起回顾往日游戏人生的一本日记。由于时间的关系，未能收集到更多的资料，希望各位原谅。

4.1　魔法飞毯（MAGIC CARPET）

EA 旗下牛蛙公司出品，以阿拉伯神话之阿拉丁为故事背景展开模拟飞行射击的游戏。这是 95 年第一季度最让人动心的 3D 游戏，牛蛙再次向人们证实了他们不凡的 3D 制作水平。游戏难度虽说不是刁难级的，但如果能拥有 DOOM 一样的秘技恐怕也正为爱好此游戏的玩家心痒。

密技开启模式：进入游戏中，让飞毯静止不动，然后按下 I 键，接着输入 RATTY 后再按下回车键。

ALT+F1　　取得所有的法术。

ALT+F2　　增加法力。

ALT+F3　　消灭所有对手。
ALT+F4　　消灭敌方的气球。
ALT+F5　　毁灭敌放的城堡。
ALT+F6　　治疗、恢复生命点数。
ALT+F7　　消灭所有的生物。
SHIFT+C　　瞬间破关。
另外启动游戏时可加入参数进入指定的关卡，方法如下：
CARPET －LEVEL n ，其中 n 代表欲进入关卡数值。

4.2　魔法飞毯Ⅱ(MAGIC CARPET Ⅱ)

进入游戏中，让飞毯静止不动，然后按下 I 键，接着输入 WINDY 后再按下回车键，就可以用以下的这些秘技了。

ALT+F1　　取得所有的法术。
ALT+F2　　增加法力。
ALT+F3　　消灭所有对手。
ALT+F4　　消灭敌方的城堡。
ALT+F5　　毁灭敌方的气球。
ALT+F6　　治疗、恢复生命点数。
ALT+F7　　消灭所有的生物。
ALT+F8　　增加魔法经验值。
ALT+F9　　自由的使用魔法。
ALT+F10　　无敌模式。
SHIFT+D　　跳到下一个目标。
SHIFT+C　　瞬间破关。

4.3 毁灭战士(DOOM)

一个让 id 公司每位成员开着自己的心爱的保时捷跑车在高速路上狂奔的游戏，一个至今深受玩家好评的游戏，一个给 3D 同类游戏写下 DOOM TOO 定义标准的游戏。在这里每个玩家只做同一件事：毁灭所看到的一切能毁灭的东西。

IDDQD　　无敌模式。
IDKFA　　补充满武器、弹药、钥匙。
IDCHOPPERS　　获得电锯。
IDSPISPOPD　　传墙模式，键入多一次最取消此模式。
IDCLEVxy　　x 表示章节数，y 表示关卡数。
IDBEHOLDx　　x 分别为以下字母可得到以下均有时间限制的功能：
a 获得完整的地图。
i 隐形。
r 获得防护衣。

s 力量暴增。

v 无敌。

F11 键　　可调整游戏的亮度。

TAB 键　　显示地图，如果键入以下键，可得另外功能：

f　　游标和移动模式转换。

c　　清除所有标示。

m　　标示目前位置。

g　　显示地图格线。

－　　缩小地图。

＋　　放大地图。

IDDT　　第一次显示所有地图，第二次再显示所有怪物和地图，第三次恢复原样。

4.4 毁灭战士二代——炼狱之火（DOOM Ⅱ）

在 DOOM 烧透所有的计算机之际，id 公司乘势推出了 DOOM Ⅱ，尽管大体上没有变化，但是新的作战地图、新加入的敌人类型，再加上更为刁难的游戏难度，再次让这些本已为 DOOM 发疯的玩家重返杀戮战场。

DOOM Ⅱ 出品至今，又有着无数的公司出品了许许多多类似的游戏，但终不如它受玩家的好评，其更是国际网络对战中的常客，也是现在使用率最高的电脑游戏。同 DOOM 一样，在游戏中输入：

IDDQD　　无敌模式

IDKFA　　补充满武器、弹药、钥匙。

IDFA　　补充满武器、弹药，但钥匙要自己找。

IDCHOPPERS　　获得电锯。

IDCLIP　　穿墙模式，再键一次则取消此模式。

IDMYPOS　　显示目前位置。

IDCLEVxy　　xy 表示你所想进入关的序号。

IDMUSxy　　播放某关的音乐。

IDBEHOLDx　　x 分别为以下字母可得到以下功能：

a 获得完整的地图。

i 隐形，有时间限制。

l 夜视镜。

r 获得防护衣。

s 力量暴增。

v 无敌，有时间限制。

F11 键　　可调整游戏的亮度。

TAB 键　　显示地图，如果键入以下键，可得另外功能：

f　　游标和移动模式转换。

c　　清除所有标示。

m　　标示目前位置。

g　　显示地图格线。

—　　缩小地图。

＋　　放大地图。

IDDT　显示所有地图。敲第二次显示所有怪物和物品位置，再敲第三次恢复原样以此循环。

在连线模式时用键盘输入：

F12　　在各玩家之间切换。

T　　输送讯息给其他玩家。

启动游戏时键入以下加参数的命令：

DOOM2 －RECORD filename	自己录制所起名字为 filename 的 DEMO 演示文件，可将你在游戏中的英勇行为保存下来。
DOOM2 －PLAYDEMO filename	播放你录制的名字为 filename 的 DEMO 演示文件。
DOOM2 －MAXDEOM size	指示 DEMO 所能使用的最大容量。
DOOM2 －FILE filename	指定进入游戏时使用的 WAD 档，可以使用某些资料片。
DOOM2 －NOMONSTERS	无敌人状态。
DOOM2 －TURBO xxx	设定游戏的速度，可选 0～255。
DOOM2 －LOADGAME x	直接进入自己的存档，可选 0～5。

4.5　魔兽争霸（WARCRAFT）

BLIZZARD ENTERTAINMENT 因这游戏一炮而红，也从此成为第一个与 Westwood 一起开创即时战斗游戏的公司。

这是一个人类和魔兽对抗的时代，欲望驱使长期生活在黑暗中的魔兽们向受光明庇佑的人类发动了战争……邪不胜正，这是世界不变的真理，然而人类为这胜利所付出的代价太大了！如果那个世界的人类知道有下面这些秘技，他们又会怎样呢？

开启秘技模式：在游戏中按下回车键，输入 CORWIN OF AMBER 这一句话，注意空格再按一次回车键。

ORCxx	跳关密码，也就是将你的百姓带到所指定的关卡中。
HUMANxx	其中的 xx 表示关卡的数目，比如 12 等。
YOURS TRULY	在征战模式中，祈祷胜利的降临。
CRUSHING DEFEAT	征战中，祈祷失败的惩罚。
IDES OF MARCH	直接看结局。

POT OF GOLD	一次增加一万金币、500 木材到仓库中。
EYE OF NEWT	让魔法兵种学会所有的法术。
IRON FORGE	瞬间完成所有的科技研究。
SALLY SHEARS	让地图一目了然。
HURRY UP GUYS	加快生产、建筑、开发、募兵的速度。
THERE CAN BE ONLY ONE	所有部队除非遭受弩炮的攻击，否则无敌，且可给敌人 255 点的致命一击。

4.6 魔兽争霸Ⅱ（WARCRAFTⅡ）

第一集的时候是与 WESTWOOD 的《DUNE2》共分即时战斗游戏的美味，不想在第二集的时候又与 WESTWOOD 相逢，又一次与 WESTWOOD 的《C&C》携手共坐宝座。

在游戏画面下，按下回车后，输入以下密码可开启秘技：

DECK ME OUT	将队伍升级。
EVERY LITTLE THING SHE DOES	将魔法升级。
GLITTERING PRIZES	加钱，树，油。
HATCHET	加砍树速度。
IT IS A GOOD DAY TO DIE	无敌模式。
MAKE IT SO	加快全部速度。
NEVER A WINNER	找死（没有胜利者）。
ON SCREEN	看地图。
THERE CAN BE ONLY ONE	看破关动画。
TIGERLITY	跳关，开对话模式 ORC?? 或 HUMAN??。
UNITE THE CLANS	马上胜利。
VALDEZ	加油。
YOU PITIFUL WORM	马上失败。
SPYCOB	加 5000 石油。
VALDEZ	加 5000 石油。
GILTTERING PEIZES	加 5000 木材，5000 石油，10000 金。
TITLE	加快单位生产速度。
SHOWPATH	显示全图（有阴影）。
NOGLUES	魔法攻击无效。

4.7 雷霆战机（DEACENT）

这是模拟 DOOM TOO 的产物吧？只见了试玩版就非常喜欢，但如果没有以下秘技的话，恐怕五分钟你都支持不下来。

在游戏中键入 GABBAGABBAHEY，然后可用以下秘技：

SCOURGE	补充所有武器、弹药。
MITZI	获得所有钥匙。

RACERX	无敌模式。
GUILE	隐形模式。
TWILIGHT	修复装甲。
FARMERJOEx	跳关密码,x 为关卡数值。

4.8 星球大战之绝地大反攻(STAR WAR REBEL ASSAULT)

就我个人认为 LUCASARTS 公司的游戏不可不玩,特别是像这种以自己火红电影—星球大战为背景制作的游戏,相信大家对该公司 6 张 VCD 的星球大战大片感到其特技制作得十分棒吧,那么在这游戏里,你将重温并创造更高级的特技水平,不过表演特技的人不是别人而正是你。

我强烈建议大家在玩这游戏时用摇杆,否则你将失去很多的乐趣,还不如不玩的好。另就是该公司的游戏难度堪称之最,如果你是光碟游戏的初玩者,当可用此游戏一试身手,当然保证你出门三分钟就粉身碎骨,所以如果你不是超超级的摇杆操作高手而又没人告诉你窍门的话,就一定要知道下面的绝技。

开启秘技模式:首先将摇杆校正,然后在游戏片头出现卢卡斯(LUCASARTS)公司徽标时,在那飞滚的商标没静止前,将摇杆上下左右各推至尽头一次,同时每推一次便按下摇杆发射钮一下,当听到你的音箱中发出曾在你上学时听到的"铃"声和一声怪叫时,那就祝贺你大功告成了。而在游戏中你将拥有以下的超能力:

\+ 减少损伤;- 增加损伤;ESC 跳关;1~F(16 进制) 选关;Z 重新开始。

另外选关密码分别如下:

(选关密码每四关出现一次,并视玩家所选难度不同而密码也不同)

	1	2	3	4	5
难度容易	Falcon	Anoat	Yuzzem	Brigia	Greedo
难度中等	Biggs	Kaiburr	Mynock	Dagobah	Mimban
难度最大	Ackbar	Fornax	Bespin	Kessel	Organa

4.9 绝地大反攻Ⅱ(STAR WAR REBEL ASSAULT Ⅱ)

这里有游戏的过关密码,希望可为大家带来一点方便。

1. REBEL ASSAULT II	BEGINNER
THE COREILLA STAR	JABBA
MINING TUNNELS	ENDOR
THE ASTEROLD FIELD	LACHTON
INTERCEPTOR ATTACK	BORSK
THE MINING FACILITY	KROYIES
TIE TRAINING	AURIL
FLIGHT TO LMDAAR	KAMPL

THE MINE FIELD	FERRIER
SPEEDER BILES	GALIA
ABOARD THE TERROR	DENARII
THE SEWER	SADOW
ESCAPING THE STAR DESTROYER	ONDERON
TIE ATTACK	ALEEMA
IMDAAR ALPHA	CATHAR
FINALE THE RETURN HOME	DOMINIS
2. REBEL ASSAULT II	NOVICE
THE COREILLA STAR	EWOKS
MINING TUNNELS	CHEWIE
THE ASTEROLD FIELD	DANKIN
INTERCEPTOR ATTACK	NOGHRI
THE MINING FACILITY	CHAMMA
TIE TRAINING	BOGGA
FLIGHT TO LMDAAR	NOOM
THE MINE FIELD	KOTHLIS
SPEEDER BILES	KRATH
ABOARD THE TERROR	SIOSK
THE SEWER	ADEGAN
ESCAPING THE STAR DESTROYER	AMANOA
TIE ATTACK	AMBRIA
IMDAAR ALPHA	SYLVAR
FINALE THE RETURN HOME	MIRALUKA
3. REBEL ASSAULT II	STANDARD
THE COREILLA STAR	BANTHA
MINING TUNNELS	KATANA
THE ASTEROLD FIELD	DENGAR
INTERCEPTOR ATTACK	PELLAEON
THE MINING FACILITY	THULL
TIE TRAINING	STENNESS
FLIGHT TO LMDAAR	MYRKR
THE MINE FIELD	CHURBA
SPEEDER BILES	ARTOO
ABOARD THE TERROR	SATAL
THE SEWER	LOBUE
ESCAPING THE STAR DESTROYER	DENEBA
TIE ATTACK	STURM

IMDAAR ALPHA	CRADO
FINALE THE RETURN HOME	CARRACK
4. REBEL ASSAULT II	EXPERT
THE COREILLA STAR	ANAKIN
MINING TUNNELS	KENOBI
THE ASTEROLD FIELD	FORTUNA
INTERCEPTOR ATTACK	MODON
THE MINING FACILITY	OMMIN
TIE TRAINING	REKKON
FLIGHT TO LMDAAR	SHAZEEN
THE MINE FIELD	KIIRIUM
SPEEDER BILES	GUNDARK
ABOARD THE TERROR	DIANOGA
THE SEWER	ATUARRE
ESCAPING THE STAR DESTROYER	ESSADA
TIE ATTACK	PAPLOO
IMDAAR ALPHA	NASHTAH
FINALE THE RETURN HOME	PESTAGE
5. REBEL ASSAULT II	CUSTOM
THE COREILLA STAR	WOOKIEE
MINING TUNNELS	DROID
THE ASTEROLD FIELD	RODIAN
INTERCEPTOR ATTACK	BPFASSH
THE MINING FACILITY	KSHYY
TIE TRAINING	TORVE
FLIGHT TO LMDAAR	SLUISSI
THE MINE FIELD	PALANHI
SPEEDER BILES	DROKKO
ABOARD THE TERROR	NATTH
THE SEWER	SABACC
ESCAPING THE STAR DESTROYER	ANDUR
TIE ATTACK	ARKANIA
IMDAAR ALPHA	DIATH
FINALE THE RETURN HOME	DREEBO

4.10 殖民帝国

一个以《文明》前身发展的续集游戏。电脑游戏界的"文明"像旋风一般进入了绝大数的电脑中，而这个其续作虽说不是今天的"文明 2"，但也有其自身独特之处，尽管这个游

戏的内容还有点争议。与“文明”之间只保持了一样东西，那就是超人的难度。

开启秘技模式：由港口出发后，按下 ALT 键不放，再依次键下 W、I、N 三个字母，然后画面上方会多了个 CHEAT 的选择项目，里面菜单功能如下：

CREATE UNIT	任意创造兵种
REVEAL MAP	显示大陆地图
KILL INDIANS	瞬间屠杀印地安人
TEST SOUND	测试音效

4.11 毁灭法师（HERETIC）

典型的 DOOM TOO 类的游戏，这是所有 DOOM TOO 游戏中唯一能向 Doom 分一杯羹喝的游戏作品了，这也仅仅是因为它与 DOOM 是同父兄弟而已，毕竟用刀剑不如用枪炮的感觉来得爽。

QUICKEN	无敌模式。
RAMBO	补充满所有的武器、弹药、盔甲。
KITTY	穿墙模式。
SKEL	取得所有的钥匙。
RAVMAP	按 TAB 叫出地图后键入，第一次可显示所有地图，第二次显示怪物位置，第三次恢复正常。
PONCE	将血补满。
SHAZAM	切换武器强度。
MASSARCE	瞬间杀死关卡内的所有怪物。
TICKER	显示目前画面的切换速度。
ENGAGExy	跳关功能，x 为大关、y 为小关。
COCKADOODLEDOO	将自己变成鸡来啄敌人。
GIMMExy	取得所有的宝物，x 表示种类，y 表示数量。其中 x 分别以字母代表物品种类： a　无敌戒指。 b　隐身魔法球。 c　补血药水。 e　增强武器威力的魔法。 f　照明用的火把。 g　定时沙漏炸弹。 h　变形卵，用来把怪物变成鸡。 i　飞翔的翅膀

4.12 妖魔道

大宇狂徒作品，一个精典的 RPG 游戏，是大宇续《轩辕剑》之后又向玩家展现中国山水画风的情节剧游戏，并且是 RPG 游戏中第一个采用多线剧情的游戏。开启秘技模式：在

游戏中同时按下 D、H、L 和 SCROLL LOCK 键。

然后放开再键入：

1——加快主人公行走的速度。

2——可增加银子 1000 两。

3——可增加等级一级。

N——会出现坐标在左方；再按一下便消失。

M——在战斗中按此键可出现敌人的能源。

在玩这游戏时，你也许会为游戏中悦耳的音乐心动，只苦于无法一一欣赏，但 是如果当你在游戏主画面中打开秘技模式后入键入 M 键可启动点唱机功能，76 首曲子 慢慢的爽吧。

4.13 奇门遁甲之九五真龙

台湾智冠公司出品的最高难游戏，在本游戏中包含了很深的哲学、佛学、五行、八卦、风水等等，是以明朝朱元璋建国历史为题材制作的游戏。

在做濠洲城主的乘龙快婿一节时，在洞房的第二天把军中的某将领放入编役所，再回到开始游戏的村庄找到南方的那个老头，与他闲聊不停的对话直到他肯说出："两目看我台，三宝随身带，四人望桥唤，五秘现身来。"然后你 在第一时间里赶到皇觉寺寺旁的毒瘴区，走到宝箱的中间地带，然后将画面中的队 伍面向左方再键入 T 键就可开启无敌天下的秘技模式：

ALT+P （三次）让你升级的好机会，即插即用的小战斗。

ALT+I （五次）连升五级，天掉黄金。

ALT+F （三次）练成护体神功，百毒不侵。

ALT+← 是小战斗中让敌人兵数降为 10，任你宰割。

4.14 组织 (SYNDICATE)

牛蛙出品的一流棒的游戏，至少我觉得非常非常的棒。如果我们真得以"世上 无完美"之说对这游戏鸡蛋中找骨头的话，那是游戏有时显得太暴力了些。

在游戏选择组织名字时输入以下名字：

WATCH THE CLOCK	缩短武器开发时间。
COOPER TEAM	金钱和武器都固定在一定的数目，足够你使用。
ROB A BANK	金钱一亿。
NUK THEM	可任意攻击一个国家地区。
TO THE TOP	拥有以上两种功能。

4.15 FIFA 世界杯

如今所有足球游戏的精典之作，也可以说是导师之作。尽管我已经打烂了几个 游戏手柄，然而都未能让中国队大步走上世界杯的冠军的宝座，直到某日友人传闻 此游戏有一个小小的 BUG，从此战无不胜、攻无不克，常以 XX 比 1 的天价比分让老 外们无叹不

如，寻树作法。

在对方守将得球或要开球时，立马让一队员与对方门将站在同一线上，然后乘 他开球时直径扑上，这样开出来的球会被该队员用身体挡下来，同时人与球已经到 了守门将身后，剩下的只是带球过无人区，然后是射入球门还是污辱性的带球入门就看 个人好爱了。

4.16 一线生机

一个在玩家之间争议最大的《沙丘魔堡Ⅱ》“盗”版之中文版。玩厌了《沙丘 魔堡》系列和《魔兽争霸》系列后，不妨再将它翻出来玩玩，相信会有一定感受的。笔者在这里告诉玩家朋友们两个快速增钱的方法。

方法1：首先让指挥基地升级，然后建设装甲基地，进入装甲基地选择修建 轻装甲车或重装甲车。

①马上回到游戏主画面，按装甲车画标使之停止制造。

②按制造，回到装甲基地中再选择修建轻(重)装甲车。

③回到游戏中就会惊奇地发现如选轻装甲车，资金就会增￥100。如选重装甲车，资金就会增￥200。

④按照①～③的方法，就可以使游戏资金直线上升。

方法2：修造装甲车有个上限。当“修造”最后一辆装甲车时，先按画标使之停止“修造”，再按“制造”，此时发现已经无法再进入基地购装甲车了。马上回到主画面，按一下装甲车的画标继续“修造” 至完，此时，嘿嘿！资金会一直爆长至￥999 999。

注：方法1增钱速度较慢，但是容易掌握使用。方法2需要在建最后的一辆 时才能生效，且在“赚钱”过程中不能有一辆装甲车受到损害，否则无效，但是增 钱速度快。在游戏中玩家还可以用“坦克建造基地”以上列方法增钱，且速度快，但是每一次增长的资金数较少，也许到了游戏后期会有作用。

4.17 末日宝典

游戏中可先将所有的金钱全部用完，然后到费兹港里头，往西北方向找到职业介绍所，进入后可得到金钱数全满。

4.18 雷电威龙(RAPORT)

电脑游戏中少数几个能与街机的霸主纵版射击游戏比美的游戏，无奈此游戏同 时还抄来了街机用以骗钱的超高难度。

游戏中按BACKSPACE键：　不死之身。

如果把游戏时将时间更改到5月16日，顿时让你看到阵阵怪事。

在游戏前的DOS模式下输入：SET SHOST=CASTLE（注意大写）不死的，武器全满无敌版。

4.19 摇滚少林之七侠五义

在一片 DOOM TOO 的声潮中，台湾方面的艾生也赶了回时髦，虽然赞扬和批评各半，但我还是佩服他们的勇气，毕竟 id 的实力是大家有目共睹的。

跳关　　右边 ALT+CTRL+～A 或 B 或 C。

无敌　　按住 NUMLOCK 键再顺次按 K、U、O。

地图　　小键盘的回车键。

4.20 光速兔崽子

一个音乐、音效十分棒的游戏。华纳兄弟公司旗下的鬼精灵兔宝宝将在本游戏 中大展身手，只可惜平常只顾整人而忘了秘技：

先键入 P 暂停，按 BACKSPACE(删除键)，然后可分别按下：

GUNHED	100 个各种物品。
SABLE	超级快速。
BOUF	无敌天下。
CSTRIKE	飞行滑板。
BAD	得到一只鸟。
LAMER	跳关。
DOOM	使敌人变强变快。

注：由于该游戏有多个版本，所以当发现这些功能键无效，可能和你所拥有此游 戏的版本有关，不妨试试在每串字母前加入 DD，再不行的话，就把游戏删了。

4.21 爆笑三国志

爆笑？台湾好像出的爆笑作品一大堆，不同的是这仅仅是一个棋盘类游戏，不 过比兄弟游戏—三国富甲天下好玩得多。

先按下 ESC 键，当可以看到别人的城堡后键入 sos(一定要是小写！)，再按一次 ESC 键，你就开启了秘技模式：F11 可以自动走两步，F12 可自动走三步。另外，那些游戏中的小游戏都可以在游戏之外玩到，他们分别在子目录下，直接执 行那里的可执行文件就行：

GAME1	对对胡。
GAME2	嘉年华。
GAME3	一拳定江山。
GAME4	打地鼠。
GAME5	蟑螂赛跑。

4.22 新七颗龙珠

根据鸟山明的流行漫画—七龙珠改编而成的游戏，游戏中少不了台式那种搞玩 的手段，如果不是给鸟山明三分面子，我绝对不会用秘技去玩通这个 RPG 的，为 什么？里面物品太贵了！

在有卖出物品的地方，如果卖出空的一栏，可卖 14339 枚金币，而且可无 限次地卖，所以就有了用不完的钱。

4.23 波斯王子一代 (PRINCE)

286 机时代被每一个玩家玩疯了的游戏，只是当时很少有人知道这以下的游 戏秘技。启动游戏时键入 PRINCE MEGAHIT 进入游戏后，可使用以下秘技：

+	增加时间。
—	减少时间。
K	把屏幕上敌人全部消灭。
R	王子复活。
SHIFT L	瞬间过关。
SHIFT T	增加一条生命。
SHIFT S	医治身体。
SHIFT W	令你可安全由高处跳下。
SHIFT I	荧屏上下颠倒，再按一次恢复正常。
SHIFT N	观看画面以下地方。
SHIFT U	观看画面以上地方。
SHIFT H	观看画面左边地方。
SHIFT J	观看画面右边地方。
SHIFT B	改变画面显示情况。
SHIFT I	荧屏上下颠倒，再按一次恢复正常。

4.24 波斯王子二代 (PRINCE Ⅱ)

类 TV 游戏的动作游戏，虽说这样的游戏在电脑中不是很受欢迎，但这个游戏 例外。开启秘技模式：启动游戏以键入 PRINCE MAKINIT2 的方式进入游戏。

+	增加时间。
—	减少时间。
K	把屏幕上敌人全部消灭。
R	王子复活术，但王子身体必须在屏幕内。
F1	显示王子的位置，但速度减慢，按多一次恢复正常。
F3	玩家 ON/OFF (??)。
F6	显示位置尺。
SHIFT T	增加能量，最多 12 格。
SHIFT K	减少能量。
SHIFT R	显示 ROOM NUMER，并且如果王子正站在右边缘，那么他会跳下，但不会死去或受到任何损伤。
SHIFT W	效果如上，但相对左边缘时有效。
SHIFT I	荧屏上下颠倒，再按一次恢复正常。

SHIFT B	只显示王子，再按一次恢复正常。
ALT N	瞬间过关。
ALT D	制作档案。

4.25 工人物语（THE SETTLERS/SERF CITY）

游戏界中有口皆碑的游戏，不过难度是很很很的大，不过有了这些过关密码就 不一样了：

1. START	2. STATION	3. UNITY
4. WAVE	5. EXPORT	6. OPTION
7. RECORD	8. SCALE	9. SIGN
10. ACORN	11. CHOPPER	12. GATE
13. ISLAND	14. LEGION	15. PIECE
16. RIVAL	17. SAVAGE	18. XAVER
19. BLADE	20. BEACON	21. PASTURE
22. OWNUS	23. TRIBUTE	24. FOUNTAIN
25. CHUDE	26. TRAILER	27. CANYON
28. REPRESS	29. YOKI	30. PASSIVE

4.26 威力战士

对这种游戏咱是不感兴趣的，因为它的难度曾让我安装了一次又一次，然后再 DEL 了一次又一次，终于有一天我依靠着 FPE 的帮助完成案件成为一名合格的战士。

第一关的王	E4MKJMF3
第二关	A3MGJ220
第三关	E5MGJKH2
第三关的王	W2MOJR03
第四关	T4MGJRN2
第四关的王	T3MGJDLT
第五关	W5MGJTRV
第六关	M2MKJXLI
第六关的王	K4MKZE3Q
第七关	M3MKZU2F
第七关的王	O5MGZGWH

4.27 幻像雷电

一套华人开发的射击游戏，虽然和老外的雷电威龙相比还有距离，但其画面犹 其是那动感味十足的音乐足可让我们为之喝彩。

在血将用尽之际，先按回车键暂停，然后键入 I LOVE CAT，你可得到 满满的血，但这功能每关只能用一次，如果某关没有使用的话，还可以积累到下关 用。

4.28 模拟城市 2000 (SIMCITY2000)

虽然 MAXIS 这套游戏全球热销，但实在想象不了一个市长居然连架天线和铺水管都要亲力亲为，太不尽人情了吧？所以因此搜刮一下恐怕大家也没意见吧？

游戏中可键入小写的 f. u. n. d 四个字母，然后屏幕上会出现"地下钱庄，有借有还，再借不难"等字样，你知道该如何办了。不用怕这些小阿三们会每 月来向你讨息，因为你的市长，你说一声话他们就会荡然无存。

在游戏过程中键入"Found" 就会出现是否发行公债的讯息，选择"Yes"，重复 2 次(共 2 次，不能 2 次都用 Enter 确认)，接着马上进入每年的收支预算 表(自己 动手选，不是等过一年) 选择有关发行公债的那个讯息栏，其中你会 发现上面显示 的公债汇率是". %"，选择 Yes 再回到收支预算表时，你就发现 现在你每年都有约 1300K 的收入了。

另：任意建设一栋有效应的建筑物(发电场、警局、医院)，如以警局做说明，其他方法相同。假设警局建好了，我们在其建筑物四周留一点空地（一格也行），假设其邻近的真的只有一格空地，选择造"树(Tree)"，当你按下 左键把 树种在紧靠着警局的空地时，左键(Mouse 的)不要放，按住键盘上的 Shift 键 也不放，这时你可推动滑鼠，滑鼠游标入侵警局的 9 格(3×3)范围中，当 您 又听到"ㄅㄜ"的一声时，你的警局道缺了一角，如此连续占它 4 格方格，你 就省下了 4 格的空地可另作他用了(注意：警局共占 3×3＝9 格，你只能向它压榨[9/2]的方格，如 4×4＝16 格的发电厂，只能去除[16/2]总共有 8 格，如果你推动 滑鼠过了头，只剩下一格的警局，它无法发生任何效应)。

PS. 削灭过的建筑效力是否减低 本人 尚未确实，且被削灭过的 building 非常不 美观，如果你很在意的话那只有说声对不起了，此法城中城也适用。

4.29 格斗拳王

这是个大宇公司出版的动作游戏，虽然动作不多，但也能满足一些狂打迷的要 求，但可惜生命只有三条，无法完成报仇大任。

在游戏中键入 P 暂停后再键入 T 键，然后键入 P 取消暂停，于是你的生命由三 条变为十条。

4.30 死星战将 (DARK FORCES)

卢卡斯 95 年挑战"毁灭战士" 的三维射击游戏，虽然画面精致了不少，但似 乎少了 DOOM2 那份震撼血爆的力量。然而在"DOOM TOO"的风潮中，这还能算是个不 错的游戏，过关需要某些秘技也是必然的。

LAIMLAME	无敌模式，而且敌人的子弹还会反弹到自己身上。
LAPOSTAL	补充武器、弹药、生命、防护盾等各种消耗品。
LAREDLITE	按一次让敌人变成"纸老虎"，等着你去揍他，按多一次则敌人会死亡。
LACDS	改变地图的显示模式，共有三种模式。
LARANDY	开启武器快速攻击模式。

LAPOGO	忽略游戏的高度检查，使我们的英雄可一步登天，类似"毁灭战士"的穿墙术，但又不尽相同。
LABUG	使主角可以穿过缝隙。
LADATA	显示目前的坐标位置。
LANTFH	将你传送回上次按此秘键的地方，免得你来回跑。
LASKIP	瞬间过关。
LASECBASE	第一关的过关密码。
LATALAY	第二关的过关密码。
LASEWERS	第三关的过关密码。
LATESTBASE	第四关的过关密码。
LAGROMAS	第五关的过关密码。
LADTENTION	第六关的过关密码。
LARAMSHED	第七关的过关密码。
LAROBOTICS	第八关的过关密码。
LANARSHADA	第九关的过关密码。
LAJABSHIP	第十关的过关密码。
LAIMPCITY	第十一关的过关密码。
LAFUELSTAR	第十二关的过关密码。
LAEXECUTOR	第十三关的过关密码。
LAARC	第十四关的过关密码。

4.31 捍卫江山 (STRONGHOLD)

在游戏中键入 STRONG DEBUG 进入游戏，然后在游戏中就可使用以下秘技：

ALT+B	更换建筑物的种类。
ALT+K	毁灭城堡。
ALT+L	增加捍卫者的等级。
ALT+Z	毁灭画面上的敌人。
ALT+S	更换季节。
ALT+P	晋升阶级。
ALT+C	更换画面上敌人的种类。

4.32 沙漠风暴 (DESERT STRIKE)

一个三维的飞行射击游戏，难度似乎大了些。在进入游戏主画面后，按下 ESC 键调出主选菜单画面，输入：WATERFALL，然后你就拥有一架打不烂，武器无限，燃料无限的阿帕齐，剩下的事情就是将敌人消灭得干干净净。

4.33 飞翔传说之武者之旅

街霸人物大客串，以春丽为主角的故事已经展开……可是春丽为了避开那个令人作

呕的师父却忘记师父还有一些秘技没有交给她，不过好心的玩家已经用软 硬相加之法让那个老头儿清清楚楚讲了一切：

466	反击踢	4126	超级大气功
4246	会心一击	7319	分身术
1346	喝茶	40	聚气
4128	气爆	4269	火焰上击

4.34 炎龙骑士团

台湾四大天王之一的汉堂公司在战棋游戏盛行之际推出，虽然受到各方面的注 视，又尽管本身有太多日本同类游戏的影子，始终无法和“天使帝国”系列相比。但是，其制作水平以及游戏各方面的表现，还是给玩家留下了不可磨灭的好感。

按下攻击指令后，可按 F1 键，然后可选任意攻击目标，使用法术道具时也可 用这样的取巧方法。

4.35 炎龙骑士团 Ⅱ

在每个村庄的建筑物如酒店、武器店等门口，试着按 CTRL+ALT+(F1~F12)，说不定有可能进入特殊的商店中，里面有很特别的东西卖。

注：每关循环。

4.36 吞食天地

智冠发行，原题系移植日本游戏机的游戏，也曾风靡一时，难度不大，但却繁 琐，在游戏中可运用以下法术：

法术一　即时存盘大法：

按住 CTRL 键并同时按三次“←”键。

按三次 S 键。

按三次 DELETE 键

法术二　即时进入进度大法：按三次 L 键。

法术三　坐标大法：按三次 V 键。

法术四　烟幕大法：按五次 X 键，或者按 F9 键。

法术五　立即升级加百万黄金大法：按五次 I 键，按五次 PUGEUP 键。

法术六　即时回 DOS 大法：按三次 Q 键，按三次 PUGEDOWN 键。

法术七　即时增减游戏的卷动：

按+键为加快游戏的卷动；按-键为减慢游戏的卷动。

4.37 七喜小子（7UP）

7UP 是否让你想起了别的什么？请别与七喜饮料混为一谈。这游戏的难度实在太高，但流畅的动作和逼真的音响都实在让人爱不释手，所以非得用些秘技来过关。

0　　恢复体力至全满。

F6　　增加 COOL 的百分比。

M　　不受地形限制，可在版图中自由移动，再按一次则此功能取消，在此模式下不会被敌人撞伤，但也不能发射炮弹。

＋　　即刻过关。

5　　重玩此关并改变难度 容易、正常、困难、容易。

F4　　将体力变成奄奄一息。

F10　　将时间变成 10 秒。

1　　画面暂停，然后可键入 A 至 Q 任何一键，其中 A 至 K 为正常关，L 至 Q 为奖分关。

4.38　圣兽传说

在战斗结束后可将所有的钱买一件最贵重的东西，然后将它卖出，等掌柜的问 你"确定" 或"取消"时，你选择"取消"即可，钱会源源不断地流入你的腰包，小心笑得牙都掉了。

4.39　妙狐神探 (IN HER IT THE EARTH)

软体世界汉化的冒险解谜类游戏。我曾与朋友一起深深地被该游戏各方面 的制作水平所迷，并且指天发下不通关不睡觉的毒誓。怎奈此游戏实在是够难的，两天之后大家全变了熊猫。

如果你实在无法解开事实的真相，而又不想再浪费时间的话，可以用这样的方 法来观看结局和游戏的任何画面：

1. 一开始走出帐篷后，沿路直向前走，看到右边的凉亭停下来。

2. 把鼠标指向凉亭附近，会看到视窗亮起"查看"的指令，原来这里有一顶 "魔帽"藏在其中，它是用来传送到另一个场景的。

3. 你可以"使用"它，电脑会问你"编号"，你可选择 1～290 看个够，如果想看结局的动画可选择 281。

4.40　赤壁之战

台湾熊猫公司作品。这个以对战动作游戏为目标称霸游坛的公司也借国内的三 国风出了这么一个以赤壁之战为背景的 RPG 游戏，好坏各有一些说法，但秘技总会有 人用。

在战斗中将敌人的部队砍得只剩下几人时，然后就开始防御，不停地防御，然 后你会发现我方人员属性表中的"反应"和"防御"值会达到极限。

4.41　暗杀希特勒 (WOLF3D)

令 id 公司一炮而火的游戏。也可以说现在所有 Doom too 游戏的开山鼻祖。

游戏中同时按下 M、I、L 三个键，可得到最强的机枪、体力和子弹。

4.42 坦克大决战

还记得TV游戏机上那个小气可怜的坦克游戏吗？被移到电脑上后没想却变得如此让无数玩家为之彻夜攻关。

游戏刚开始难度并不大，但到后来就变得举步艰难，这里公开所有的过关密码，可让你一睹游戏的完全风采。

第二关	9473	第三关	8018
第四关	6564	第五关	3062
第六关	7074	第七关	8124
第八关	1626	第九关	7817
第十关	2851	第十一关	8784
第十二关	7082	第十三关	3554
第十四关	1970	第十五关	4165
第十六关	7284	第十七关	8340
第十八关	9520	第十九关	2103
第二十关	1293		

4.43 魔界召唤

麻雀虽小，五脏俱全。《魔界召唤》正是如此，使人不得不赞叹一些外国公司制作游戏的能力。

1. 巫术：	火枪术	DJ
	毒击术	GHK
	火球术	IBF
	四火术	DHJ
	回火术	DFHJ
	闪光术	KLGL
	狂爆术	ABHBGJ
2. 幻术：	破门术	DB
	辩视术	BDE
	魔墙术	BIKG
	轻功术	FACF
	驱敌术	LGKBF
	传送术	IEJLA
	解咒术	GLFKIF
	隐身术	CLJDHI
	异次元通道	ELADJKJC
	铸复术	FHGACABF
3. 奇术：	凝时术	ACA

	火盾术	HDJH
	光盾术	LKEF
	兵器术	IKJEB
	法术技能	LGHLAL
	化身术	EIBDJAF
	原形术	JGKHFBDJ
4. 医术：	冶炼术	FH
	去毒术	EDL
	恢复术	CAKI
	治疗术	FHBEHL

4.44 美少女梦工厂二代

94 年在台湾地区风头最劲的一套游戏，连"轩辕剑二代"、"倚天屠龙记" 都先后败在她的手下，但要看完所有的结局几乎是不可能的，这里介绍个密技，相 信可以助你一臂之力。

在游戏中同时按下 Q、R、N 和 F12 键一次，跟着按 F10 键不放，用鼠标 选择"上街"，可发现多了两个去处——"职业介绍"和"神秘商店"，进去以获得 巨大的财富，买到游戏中可能出现的任何神奇的物品，也可以欣赏游戏所的音乐，看女孩暗藏的参数，甚至是结局。

4.45 天使帝国

游戏界中第一个深受好评的战棋游戏，也是现在所有战棋游戏的制作基础。凡 是玩这个游戏的人都不会忘记它的制作者—大宇的狂徒们。

每一关开始，按小键盘 8、8、2、2、4、6、4、6、和 A，然后可按：

F2	改变地形。
F3	增加、改变战士位置。
F4	战士升级。
F5	敌我双方生命值加满。
F10	电脑接管战场。

4.46 天使帝国二代

大宇继深受玩家好评的《天使帝国》之后的力作，与一代相比别有千秋，但也 有人评其还不如一代，不管怎样有一个意向大家是统一的，那就是二代的难度简直 是一代的 50 倍。

开启秘技模式：在战斗时交战一个回合后，按住小键盘数字键 1、3、5 别放，再依顺序按大键盘 S、W、F 三键，同时松手后紧按 CAPS LOCK 键不放，右手可按 F1 至 F6 键或 F10 键可开启不同的模式。

具体如下：

F1	移动方式的改变。
F2	人物编辑，可将后面才出现的人物调入并可布置任何人在任何位置甚至地图。
F3	敌人全部消灭、或生命值为1或全满。
F4	我方全部被消灭、或生命值为1或全满。
F5	任何一人可用攻击法术。
F6	任何一人可用防御法术。
F10	移动过的人物再移动。

注：在游戏中还有其他的功能模式，如播放音乐等，玩家可以自己一一找得。

4.47 轩辕剑二代"

这游戏可是"国宝"级的游戏，虽然现在"轩辕剑外传"也已推出，但在周旋于墨子、鬼谷子、鲁班子和孙膑子等某某子之间有些头疼的话，不妨再复习一下神话世界的传奇，另外还有DEMO小组的错位。

在"轩辕剑二代"的雷泽塔东面有两棵树，从树中间往海上走一直飘洋过海来到DEMO岛，上面居住着一些怪人—DEMO公司的成员，当然他们也会教你一些散手，比如疯狗咬猫拳、狂龙跌象功、惊虎吞狗掌、破象搏虎功，威力如何你试过就知道了。另外如果你嫌练功太繁的话，可以在客栈按住键盘F10键不放，然后按上下左右任意一键，你就可以躺在床上和敌人玩两手太极，累了就睡，醒来就打，不亦乐乎？

4.48 三国志四代

日本光荣公司的《三国志Ⅳ》推出已一年了，一个游戏能在一年的时间内迅速火爆且热温不退，可见该作品确实有它的独特魅力。继续"加强版"的推出，那热劲又直线上升，与当时雄霸RPG游坛的《仙剑奇侠传》不相上下。但是伴随着"加强版"的出现，出现了一批极有耐心的超级玩家，将手下近百员大将全都改成了：卧龙＋孟德＋玄德。所到之处都是超级大国，每次战争都是十五万等等，这样玩下去，还有什么意义而言。

改！是享受到某种乐趣，而不是让它失去乐趣！所以笔者对该游戏只作几则满有趣的作弊大法，该功能都是光荣的程序设计师们早就为该游戏提供了的特殊操作功能。

1. 当玩家拥有一辆攻城车或投石车后，在发动战争让玩家选择本次战争需要带上攻城车或投石车的数量时，不论玩家有多少或要带上多少都用鼠标将状态条拖满，然后按一下鼠标右键，就会发现该物数量自动变为100。

2. 当玩家不玩了，需要退出游戏时，不妨选择为电脑托管状态，然后同时按下鼠标左、右两键后，会出现一则极为有趣的选择窗口……

3. 拿到雷击能力，每月都选访问指令。当出现司马徽或许子将时，先储存再访问，若没给雷击能力再重读，直到增加为止。

4.49 非洲探险

熊猫公司出的另一种棋盘类游戏，虽然游戏小，但在95年还是得到了不少喝彩。下

面给出游戏的一些密技来助你一臂之力。

巫术快速采购法	同时按下 B、U、Y、W 键
立即加钱法	同时按下 A、M、O、N 键
装备补充法	同时按下 O、V、R

4.50 魔法大帝（MASTER OF MAGIC）

想成为魔法大帝？并不是件容易的事。

在游戏中打开 MAGIC 菜单，按住 ALT 键不放，然后依次输入 P、W、R 三个键，这时金钱和 MANA 值都变成 10000，MAGICSKILL 变成 100，而且拥有了所有的法术。

4.51 狮子王（LION KING）

游戏界这块肥肉，不但电影巨臂卢卡斯来分一杯羹，而且连动画之王的迪斯尼 也来凑个热闹，趁着同名电影在世界各地大肆卖座之际，即马推出这根据电影改编 而成的游戏。狮子王是个难度较大的动作游戏，如果把你难住了，我这里介绍几个 秘技，看看管不管用。在游戏开头菜单画面时，输入 DWARF 五个键，听到“B” 一声，画面显示 CHEAT ENAVLED 后，进入游戏中可按下 H 键，将狮子辛 巴的血补满，按下 L 键就可直接跳到下一关。

4.52 信长之野望六代天翔记

以制作历史题材闻名游戏界的日本光荣公司再次以号称日本三国志的日本战国 史为背景制作的另一个长篇 SLG 游戏。其续作已经达 8 个。

游戏提供了“信长的诞生”、“桶狭间合战”、“信长包围网”三个背景，其实游戏中还暗藏了一个背景，在进入游戏时选择“信长的诞生”后再取消，如此 重复六次后，第七次选择背景时会出现“本能寺之变”的背景，这是个战乱的时期，你可要小心应付。

4.53 真人快打二代（MORTAL COMBAT Ⅱ）

进入游戏时，首先会出现版权宣言，快乘机将苦练的指法在此显示一番，输入 AICULEDSSULL 十二个键，听到一小段音乐则表示成功，再按下功能键 F9，可进入密技菜单，按左右键可切换以下功能。

当以下选项显示为 ON 时表示有效：

CHEAT	密技模式有效
NO DAMAGE TO P2	第二玩家无敌状态
1 HIT KILLS P1	第二玩家一击可杀死第一玩家
1 HIT KILLS P2	第一玩家一击可杀死第二玩家
SOAK TEST	测试
BACKROUD	选择关卡背景
BATTLEPLAN	选择关卡进度
DRONE ENDING	设定最后一击的方式

STOP CLOCK　　时钟停止计时

SET DRONES　　设定最后一击方式后，选择玩家要面对的对手。

另外在游戏中按下F10键进入设定键时，依次输入大写的DIP三个键，便会进入DIP SWITCH设定画面。

4.54 真人快打Ⅱ（MORTAL COMBAT Ⅱ）

《真人快打Ⅱ》是款非常优秀的格斗游戏，其精彩程度可以和《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ TURBO》相比。在游戏中，画面贴图的真实性提高不少，但难度也相应有所增加，这里给出游戏的启动秘技：

MK3 1000000	对打时可使用魔王级角色。
MK3 0666	呼出隐藏角色SMOKE，难度增加。
MK3 666	隐藏角色SMOKE，难度没有增加。
MK3 1995	隐形人。
MK3 8000	快速模式。
MK3 9966	两人会背对背。
MK3 1111	小人模式，在空中对打。
MK3 8888	人物变宽。
MK3 12345	人物变高。
MK3 54321	小人物模式，但不在空中对打。

4.55 诺瓦风暴（NOVASTORM）

NOVALOGIC公司冲击电脑游戏界最成功的一个飞行游戏，它的出现为今天的F22等飞行射击游戏奠定了基础。

在巨型头目出现弱点时，可马上按光驱的EJECT开关，然后发现游戏依然可以进行，但头目却变成了根木头，任你打不还手。直等到你已将他打得生命值为0时，再按光驱的EJECT开关，等过关画面了。

4.56 创世纪八代

正如其名一样，该游戏已经沿续了八代。像国外这样能够沿续八代产品再加上一些附加资料多达十余种的游戏根本就不多，像《创世纪》这样能深受玩家喜爱的就更少了。

得到求生魔法后，将箭头放在AVATAR头上，按下鼠标，头上会出现一个LIST，可用下面的方法使用。

CTRL+F1	所有按键的用法。
SHIFT+F1	选只怪物来陪伴。
SHIFT+F2	自己喜欢的武器。
SHIFT+F3	通地炸弹任我拿。

SHIFT+F4	无敌开关。
SHIFT+F5	动画开关。

4.57 玛莉赛车 (WACKY WHEELS)

启动时可加入以下参数：

\2	加快游戏速度(双倍)。
\3	加快游戏速度(三倍)。
TURBO	游戏时，将“BREAK”和“FIRE”一起按，便会顿时加速。
JUMP	游戏时，将“BREAK”和油门一起按，可以飞起。
HOG	99 只箭猪。
ICE	99 个冰块。
FIRE	99 个火球。

例如：WW. EXE FIRE \3 这即是游戏速度加快三倍和有 99 个火球！

4.58 沙漠风暴 (DESERT STRIKE)

这里公布这个游戏的过关密码如下：

关　数	跳关密码
2	CMMKBMMMJ
3	CMN−BMMMZ
4	CMBRNMMM5
5	CMVBBMMMG

4.59 龙霸三合会秘技篇 (RISE OF THE TRIAO)

又是一个类 DOOM 的游戏，不过与 doom 相比更有不同。唯一值得一提的是它是第一个接近真三维的全方位射击游戏，这多少也给今天的 DOOM TOO 游戏提供了点参考。

1. 在游戏中按 DIPSTICK 开启秘技模式(某些版本不能用)。

2. 接着可按你喜欢的密技：

CHOJIN	不减能源和无限子弹
GOTO	跳　关
REEN	重玩现在的关卡
GOOBERS	重玩游戏
GOARCH	跳往下一关
GOGATES	立刻回到 DOS
SIXTOYS	所有卡匙和增加装甲
PANIC	增加能源至全满
HUNTPACK	所有卡匙和增加装甲
LUNGDUNG	氧气罩
BURNME	石棉衣

SHOOTME	加避弹衣
TOOSAP	无敌神手
FLYBOY	跳跃(按空白键)
BADTRIP	骑西部牛仔
BOING	弹弹珠
JOHNWOO	转双重的手枪
PLUGEM	转 MP40 枪
VANILLA	转火箭炮
HOTTIMES	转热能追踪炮
BOOZE	转另一追踪炮
FIREBOMB	转炸弹
BONES	转地狱火炮
SEEYA	转无敌神手
RIDE	追踪弹角度观看模式
HERE	方位模式
RECORD	进入录制示范
STOR	停止录制示范
PLAY	观看示范
WHACK	伤害自己
SPEED	加　速
86ME	杀死自己

4.60　蓝波王子 (BLACKTHORNE)

过关密码如下：

1	STRT	9	XJSN	17	J6BZ
2	SJ5Z	10	CGDM	18	MJXG
3	DBQT	11	TJ1F	19	K3CH
4	FBWC	12	GSG3	20	L8VJ
5	QP7R	13	BMHS	21	PBKT
6	WJTV	14	Y4DJ	22	TNLQ
7	RRYB	15	HCKD	23	FMWY
8	ZS9P	16	NRLF	24	L2RP

4.61　街头篮球 (JAMMIT)

过关密码如下：

CHILL	ROXY	SALDE
TZMYNYN	DKRBNSN	MRKYMCY
THMSLNS	STPKRNR	HNSFJLD

DNWYGLL	SSNHYDN	DWGTSTN
DLMRVNN	JNFRBCN	DMDWYDZ
MRNLYNG	LRNCHLS	TRYBRNM
MKGLSCK	PLWRHDS	BRNMCMN
THMSCSY	STWSPKN	JSPHKSC
JRBRGHT	BBSKNNR	PHLSRGR

4.62 机甲战士 (METAL MARINES)

过关密码如下:

LEVEL #	LEVEL NAME	PASSCODE
1	GAEA	PNDM
2	COUGAR	HBBT
3	EAGLE	PCRC
4	BISON	NWTN
5	GRAMPUS	LSMD
6	ICEBERG	CLST
7	EUROSTORM I	JPTR
8	EUROSTORM Ⅱ	NBLR
9	EUROSTORM Ⅲ	PRSC
10	ARTEMI	SPHTN
11	POSEIDON	TRNS
12	KINGDOM	RNSN
13	SANDSTORM	ZDCP
14	ZIHARD	FKDV
15	KIWI	YSHM
16	SNARLFISH	CLPD
17	MARLION	LNVV
18	CHINGLONG	JFMR
19	SUKURA	JCRY
20	SUNRISE	KNLB

4.63 银色弹球台 (EPIC PINBALL/SILVERBALL)

在游戏中可按 Esc 键,程式会问你是否退出游戏,这时按下列键可获得特殊秘技,然后继续游戏。

Esc + b + n　　让你可以用方向键控制球的方向。

Esc + F10　　将目前的画面存成 SCREEN.PCX 图形档。

4.64 杀人月(UNDER A KILLING MOON)

哇，这可是一个令95～96年电脑游戏玩家交口称赞的游戏。第一次给玩家 带来了数张 CD 的新概念。此游戏注重的是解谜题，然而谜题的难是一方面，而另 一个难题就是多、奇、怪，可以说是向玩家的智力挑战的最佳工具。

杀人月中有好几次拼碎纸的谜题，这里有一快速解决难题的方法，用鼠标左键 按住一小片碎纸不放，然后用键盘输入 LAMACHEATER 这几个键，然后就会发现破碎的 碎纸已粘合完毕。

4.65 快乐天堂(THEME)

开始游戏时，输入 HORZA 作为 NICKNAME，然后进入游戏可用下列秘技：

C	加钱。
Alt + Z	使游乐设备全部补满。
Crtl + Z	使商店、彩票店全部补满。
Shife + Z	使景观设施全部补满。

4.66 乒乓弹珠台

在游戏展示画面时分别键入 EARTHQUAKE 和 EXTRA BALLS(包括空格)，那么开始游 戏后，你将会多得到七颗弹珠，而且不会再有讨厌的停电干扰了。

4.67 雄霸天下三国篇

一个以三国为题材的战棋搞笑游戏，多好玩谈不上，不过趣味性还有那么一点 点。

游戏中将武将停在防具店门口，然后在下一回合开始时马上存盘。并离开游戏 回到 DOS，再进入游戏读进度，再进入防具店，会发现里面有一价廉物美的“九 龙战甲”，是游戏中最强的防具，但只卖一百元。

4.68 银河飞将三代之虎之心
(WING COMMANDER Ⅲ:HEART OF THE TIGER)

以星球大战为背景制作出的大型仿真互动式游戏，也是唯一能与卢卡斯的《星球大战》相提并论的游戏。本集《虎之心》的容量也是让玩家叹为观止的，就连 光盘都是四张，一些买一版的朋友不由有点担心，如果有一张读不出来的话那可就只 有自认倒霉了。

用 WC3 －mitchelll 来启动游戏，如果成功的话，可在游戏中用 CTRL＋W 让敌机自爆，不行多试几次，注意大小写。

4.69 银河飞将Ⅳ

WC4－CHICKEN	开启秘技模式。
CTRL＋W	干掉被锁定的敌机。

CTRL＋ALE＋W　　　直接地、一次性地干掉所有敌机。

4.70　TFX

在 TFX 这款飞行游戏中，在执行任务时可按下无敌密码 PLOP，然后就可纵横长空，天下无敌。

此外在游戏开始输入外号(CALL SIGN) 时，用 CTRL 键加回车来替代正常的回 车键，便可直接跳过学习课程而成为军官。

4.71　求婚365日

问世间情为何物?作为玩家的你在一年之内得到个那位女子的芳心已是难事，再加上还有其他数位情场对手的百般阻挠这更是难于上青天，可是如果在游戏中，当前一个对手正在走时，按住 G 键不放，然后等到自己走时可使用暗藏密码：

OOQ	加十万金钱
GOOE	加指标
GOOR	角色交换

4.72　叛变克朗多 (BETRAYAL AT KRONDOR)

如果早期游戏玩家曾来到过《叛变克朗多》的世界中并深深投入的时候，解决 任何一章的谜题都并非轻易之事，这里告诉大家一个特别的密码。

在游戏的每一关都可选择"俯视地图"这功能，然后按下下列组合键：ALT、右 边 SHIFT、～三个键，等十秒钟后会发现有个神秘箱子，如果输入每一章节的密 码的话，可得到每一关过关的所有物品和医疗服务，密码如下：

第一章	6478
第二章	9216
第三章	7702

4.73　极速天龙 (FULL THROTTLE)

《极速天龙》是卢卡斯公司今年继《银河飞将三代之虎之心》和《死星战将》后另一大制作，其奔腾的动画表现和引人入胜的情节吸引玩家将大量的时间投入在 速度和死亡的边缘上风驰电掣。对了，就是驾驶着那辆够"酷"的电单车。然而一如 卢卡斯其余几款大型游戏一般，游戏的难度极大，但也一样有着必胜的暗门，在冒 险的战斗中按下键盘左边的 SHIFT 和 V 键就行了，祝大家一路顺风。

在游戏过程中，如果不按任何键和鼠标数分钟，就会有游戏提供的屏幕保护功 能出现，你将有机会欣赏游戏中所有的机车种类，这可是非常"酷"的。

4.74　仙剑奇侠传

又是大宇狂徒的杰作，凡是95年玩过电脑游戏的玩家都不会忘记这个曾称为 电脑 RPG 之王的顶峰游戏，这里就不必多说了。这里只说说在当时还不得知的一 些小趣闻，

如果不屑于用什么游戏工具但又苦于一贫如洗的话，不妨在尚书府中得 到云姨三万银子后大肆挥霍一番（毕竟是乡下人初到大世界，难免会有所把持不定），然后再厚着脸皮问云姨要，如此三番共有九万银子可化差化差了。

此外《仙剑奇侠传》的存盘和载入有一些破绽，比如你先载入一个经验值非常 高的情节，然后再载入一个刚刚游戏开始的的情节，然后你会发现，刚刚开始的情 节中主角的经验与先前那个情节相同。

1. 在遇见阿奴的师父的地方调查屋外右边第二棵，可得“鼠儿果”，若一直按空白键可一直得到（最多99）。

2. 巨树林中一桃林终年盖云，当拿到风灵珠时用来驱散云雾，往里面走可找到 桃源村，村后会遇到木道人，打死他可获赠“寿桃芦”。每回合可补血、真气二 十点。

3. 当李逍遥与巫后逃命时，水魔兽会一直追你，但用飞龙探云手 可偷到很多毒龙胆，这样就不怕七大毒蛊了。

4. 在尚书府时，为了请来道士，云姨会给你三万元，则你可以去买东西（例如武器等），把钱用完或低于一万五千元 再去找云姨，她会再给你三万元等等，但最多只能拿三次 共九万元。

4.75 超级医生Ⅱ启动大法

《疯狂医院》的续集，难度更大。要当好一家二十几层，每层数十间诊室，有 十余种科种的医院之长谈何容易，除非：

游戏启动时输入 DR2 999999999，然后重新开始游戏或载入进度时，会出现下 面的提示：

DO YOU WANT TO MODIFY PARAMETER[Y/N] 此时选择 Y 可编辑年、月、日和金额。

DO YOU WANT TO MODIFY INCOME[Y/N] 此时选择 N 进入游戏。

你会发现你将拥有数以亿计的金钱，而且在你看病时会出现输入病例的功能，然后这院长就太容易当了。

4.76 A 列车Ⅳ

又一以模拟铁路建设的 SLG 游戏，800×600×256色的 高解析度画面，高难度的游戏体系，数种游戏结局等特色成为了玩家们 的爱品。但正是难度过高，而修改工具游戏又几乎拿它没有办法，所以 就得：

金钱爆长法：在游戏进行过程中依次小心地按以下字母键 TRAHTRAVTRA-PUVZXAS 后，再按[ALT]+[M]就能猛长……

4.77 WICTHAVEN

一款以剑、盾牌等武器、魔法代替炮弹的 DOOM TOO 游戏，一样提供了一些无敌 密码，比如 RSVP，可将武器、护甲、魔法全部补满。

4.78 立体狂飙（SLIPSTREAM 5000）

在游戏主画面时，键入“REFINERY”，可选择任意的轨道进行比赛，而且会 有非常可观的金钱增加。

4.79 荒蛮战士（SAVAGE WARRIOR）

由 MINDSCAPE 推出的快打游戏。

在主菜单时键入 CHEAT，然后会多出 SECRET WAY 这个选单，进入会发现一片空白，但只要键入下面键，就得到意外功能：

REPLAY	使用3D 重播模式
ELEVENTH	双打时可选择大魔王
GARDENER	双打时可选择 TOM TECK
DUNK	双打时可选择 SCOTTIE PIPPEN
NUMBERONE	双打时可选择 CAPTAIN WARRIOR
PAM	双打时可选择 PAMELAN
CIRCUS	可自由选择格斗战场
NOPAIN	不使用武器来个格斗
TYSON	使绝招失效
NOGAIN	格斗中武器不会脱手
FINALFIVE	七战五胜制
SNOWWHITE	角色造型变小
EVILDEATH	GORE 模式
FORGA	开发工具
EASYSPECIALMOVES	使绝招更容易施展

4.80 魔法世纪 Ⅱ

一个差点将《天使帝国》赶下霸主宝座的战棋游戏，可想而知其制作水平定 不一般，更重要的是它比被称为刁难级的《天使帝国2》还要刁难10倍，好在它 为玩家提供的秘技也比《天2》好、快10倍。

CTRL＋M、O、N	每次可增加金钱2000元
CTRL＋A、M、F	敌人全部消灭

4.81 魔鬼推销员

有人总认为推销员的日子很爽，不用整天在公司里受老总的气。玩了这个游戏 之后相信多数已经改变了对这种职业的看法，毕竟推销员在外受的气真是……

进行不道德交易时，在进入客人店铺中，按“推销货品”和 F10键，可保证交易 的成功，但会降低学识属性。

在下一对手的主菜单出现前按 F1，可与电脑交换控制权。当遇上疯子时可按 F2，可

保证继续前进。

4.82 幽浮Ⅱ (X－COM Ⅱ)

在第一场战斗结束后，如果战绩不错，然后在再次进入战斗时按下CTRL和C键，那么战争马上结束，并且可获得与上一战役同样的战绩，如此重复多次，你就会获得大量的装备鼎盛的阵容。

4.83 远离地球 (OUTPOST)

同名电影改编而成的游戏，难度适中本无秘技的必要，不过为了某种心理上的需要也许你会用它的：

CTRL＋F8	获得人民热烈的喝彩和无限的支持
CTRL＋F9	使质量加速器意外不断
CTRL＋F10	召唤各种类型的灾难
CTRL＋F11	获得无限的资源
CTRL ＋F12	提供或降低殖民地人民的士气、教育水平和犯罪率

4.84 丛林出击 (JUNGLE STRIKE)

在任务中按下ESC键呼唤菜单，然后依次输入CHICKEN这七个键后回车，然后就不必担心敌人的炮火或者弹药、油料等问题。

4.85 CANNON FODDER(炮灰)系列

一个短小精悍的即时战斗游戏，"麻雀虽少，五脏具全"，各方面的制作并不显得差劲！只是在游戏储存进度方面确实做得太过份，第一关一个任务，完成了就可储存；第二关两个任务，完成才可储存......面对着越来越难的任务原来真的不知该怎么办才好？现在不用了，请看：

在游戏时，先呼出地图画面，然后按住键盘左方的CTRL键不放，再依次键入FODDER六个字母，回到游戏战斗画面后，只要玩家一按ENTER键便能"完成任务，进入下一关"。

4.86 地狱战机 (INFERNO)

当任务进行时，在座舱内按住键盘右边的SHIFT键不放，再输入LOLIFE这几个字母，在仪表板下方会出现"CHEAT ENABLE"的讯息，这时你的战机已是无敌状态，另外找到战斗舱时，使用ALT＋P暂停，并输入1到7任一数字键，便可得到相应的武器。

4.87 模拟大楼 (SIMTOWER)

建造新大楼时，游戏预备给玩家用的资金为200万，但在开始建造时，可将鼠标框移动到地图视窗左下角的地方，并要求用条棒来卷动，然后再按下鼠标的左键，这样资金会忽然变成400万，一次不行就试多几次。

4.88 浩劫残阳Ⅱ（DARKSUN Ⅱ）

在载入游戏时，加入神秘参数以 DSUN－K911来执行程序，在进入游戏后能使用下列的密招：

T	队伍成员的等级瞬间提升
M	瞬间记忆所有的法术
ALT＋F2	提升队伍成员的属性
ALT＋F4	学习所有的法术

4.89 梦游记

在游戏中，快速输入 DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG 这一串字母，然后再按下回车就可进入下一关，如果按 TAB 键，就能让小男孩获得九条命。

4.90 中　　国

让玩家从石器时代开始直到近代，不过不是重温而是改造历史，看看你能否 名留中国青史。

游戏中可按下列键来呼唤某些神奇的功能，首先是1.0版本的游戏：

F7、F7、F7、F7、F3	画面会全开
F7、F7、F7、F7、F6	会跳一百年
F7、F7、F7、F7、F7	增加1000两
F7、F7、F7、F7、F9	自动亡国
F7、F7、F7、F7、F10	结束游戏

1.0版本的游戏可将 F7、F7、F7、F7四键替换成 F5、F4、F1、F8。

1.3版本没有任何秘技。

4.91 天旋地转（DESCENT）

正式版本中所用的密技为在游戏中输入 GABBANGABBAHEY，然后可输入下列键来 增加功能：

BIGRED	补充游戏者的武器与弹药
BUGGIN	加快飞行速度
BRUIN	增加飞机一架
FLASH	让场景大放光明
AHIMSA	让敌机失去开火的能力

4.92 小鬼逛迷宫

游戏启动时可加下列参数：

DIVIL KmCiNpOcKeT	游戏中按 F1可跳关
DIVIL MEANING	按下 SHIFT＋T 可以完全补血

DIVIL Donkey	每按一次 T 键可以获得10000元

三个参数注意大小写，并且可组合使用，如：

DIVIL KmCiNpOcKeT MEANING Donkey SUPER STREET FIGHT II TURBO

4.93 街头霸王 II

十六人的街头霸王中有一个隐藏的对手就是豪鬼，呼唤他的方法为在选择游戏速度后按下列步骤移动人物选择框，RYU、T. HAWK、GUILE、CAMMY、RYU，每个人物都要停留三秒钟左右的时间，然后再按下所有的手攻击键（三个），如果成功就可看到RYU的肖像变成了全黑的豪鬼，他就是幕后一切阴谋和罪恶的根源。

4.94 星世纪战将

游戏中可使用下列秘技：

CTRL+TAB+F7	无敌模式
CTRL+TAB+F8	将依谢露儿的座机引爆
CTRL+TAB+F9	体能全满
CTRL+TAB+F10	跳关
F3+DEL	跳到目前关的下半段

4.95 爆笑保龄球

熊猫公司之另一力作，确实够爆笑的。这里有游戏的过关密码，希望可为大家带来一点方便：

吸特乐	宫泽不理慧	福耳魔斯
2328	2568	2876
2336	2696	2940
2464	2704	2972
2480	2736	2980
理小容	买单娜	拿破轮
1596	1744	2120
1628	1808	2184
1636	1840	2216
1700	1844	2224

4.96 丛林风暴（JUNGLE STRIKE）

这里有游戏的过关密码，希望可为大家带来一点方便。

第二关	2MMSXMMMP
第三关	9BN * QMMMZ
第四关	9BB63MMMF
第五关	YVV6KNMMQ

第六关	YVCGSBMMR
第七关	MCXJXVMM4
第八关	MCZQLCMMJ

4.97 冒险家（DAEDALUS ENCOUNTER）

在游戏的主菜单(MAIN MENU）选择场景时，按ALT和F5键，然后选择JUMP TO的设定，在画面上所显示的各场景的小幅缩影中挑选任何一场景即可进入该区域。

4.98 明星志愿

这是款和《美少女梦工场》系列有异曲同工之妙的养成游戏，但要看各种结局 则要将游戏反复玩多次。实际上游戏提供类似《美少女梦工场Ⅰ》类似的秘技，在 游戏进行时，在公司内同时按下CTRL+A+E+L后放手，再按横向的数字键8，然后 再按CTRL+A+E+X+L后就启动秘技了。然后选择数字键：

1　左上角出现一问号，输入号码后可观看任意明星的能力。

8　改各项属性，上至股票行情，下至明星身高、体重，无所不包。

9　直奔结局。

4.99 鬼屋魔影Ⅲ（ALONE IN THE DARK Ⅲ）

电脑游戏界中的3D游戏之祖，为3D游戏下了定义。黑暗恐怖游戏也由此展开新 的里程，同时也向着3D制作发起了更高的挑战。

游戏刚开始还未过桥时可发现右方的墙上有一灰色的空罐，如果这时你拿起手 枪在三枪内击中目标的话，那么你的生命力会增加十点，而子弹数目也会恢复至原 来的六发。

4.100 铁血十字军(CRUSADER:NO REMORSE)

《十字军》是ORIGIN公司用大名鼎鼎的《创世纪Ⅷ》的引擎制作的一款非常 优秀、精美的动作游戏，各种声光效果和关卡的设计可谓巧夺天工，实在是高配置 电脑的最佳游戏选择，在游戏中你可键入jssica16(注意后面两个是数字16)，然后 按下回车键，则游戏中可使用下列秘技：

CTRL + F10	可启动无敌密技
F10	可补充各种装备及武器
H	可使HACKER MOVE打开
CTRL + V	可显示游戏版本
CTRL + L	可显示坐标

另外在游戏在DOS下启动时也可使用下列参数：

—debug	DEBUG MODE
—skill x	设定技能为x
—warp x	直接玩第x关

4.101 中关村启示录

《中关村启示录》是中国大陆96年春节前推出的策略建设游戏，在游戏中大家一定会发现资金短缺时时困扰着年轻的企业家们，而且游戏针对当前的各种游戏工具做了一定的防御功能。其实游戏中提供了一个非常巧妙的通道可以让你轻易获得大量资金，方法如下：

认认真真看你的原版说明书启动游戏时的制作群介绍，据有些消息灵通人士说这里的人名拼音第一字母联接成一组密码后在游戏中使用察看规模时会获得一笔天外横财，大家不妨试试。

4.102 征服者（TEKWAR）

《TEKWAR》是一款类似于《DOOM》系列的射击游戏，所以想完成游戏也需要类似于 IDDQD 和 IDQFA 之类的秘技，这里公布如下：

PAUSE 键	隐形
NOGUARD	让警察消失
NOENEMIES	让所有敌人和敌人装备全部消失
NOSTALK	让 STALKING 敌人不出现
NOCHASE	让 BAD GUY 不出现，但将无法完成游戏
NOSTROLL	让平民 PUBLIC 不出现
BRIEF	展示片头画面

4.103 洛克人 X

TV 游戏机上著名的游戏被多次搬上电脑，但在玩家中的反应却不大，没人知道这是为什么？

游戏中有一些不为人知的隐藏装备，大家可以找找看。在老鹰那关中有个高塔，从左边爬上后再从右边滑下，用大跳跃跳过，会发现有几个类似氧气筒的东西，打破后进入可发现博士给的头盔，作用是可用来撞破小方块石头和保护头部。

在大象那关中，游戏中段有火柱喷出的地方，站立在第一格，然后用滑行大跳跃法和头盔撞破小石块后向上可获得手套，功能为集气至最高时可发出特殊招式。

在蜥蜴那关，游戏中会有落石掉落区域，进入前先滑行大跳跃攀登石壁向上，进入后打败一机器人可获得铠甲，功能为降低敌人50%的攻击力。

4.104 新异教徒（HEXEN Ⅱ）

这是款以《DOOM》为引擎的射击游戏，非常精彩，所以也拥有和《DOOM》一样的各种秘技。有时候大家会说"怎么有时秘技会不灵的？"但这多少和游戏的版本有关系，不少游戏在更新版本时会将密码改变或去掉，这是测试版密码：

无敌模式	MARTEK
所有武器	CONAN

所有物品	GREEDY
所有钥匙	JANITOR
穿墙模式	ANGEL
提示坐标	WHERE
把自己变猪	DELIVERANCE
拿到比萨	PUZZLE
HP 全满	MCCOY
跳关(00～99)	GATExy
转换职业(0,1,2)	ZELIG
敌人全灭	CARNAGE

4.105 嘻笑春秋小秘技

又一棋类游戏，不过单就音乐而言还是很不错的，只不过除此之外的制作就太过马虎了，特别是在大宇的《RICH 大富翁》与熊猫的多个游戏存在的今天就更难在棋类游戏一族里站稳脚。

在一般状态下可键入 A、J、L、K、Q、B、U、D、Z、I、F、X、E、N、S、M、H，然后再按下 CTRL+M+K，就会有很多好事发生。但请事先反复练习输入键的速度，因为必须在5秒种内完成。

4.106 格斗悍将

这可是唯一一个能与 SSF2(街霸) 相比的游戏，更值得我们兴奋的是它还是咱们中国人自己制作的游戏!

游戏中有三名头目隐藏着，呼唤他们的方法是在选择人物时按2604352。

4.107 怪兽大战 (BATTLE BEAST)

FOR WIN95下的一个对打游戏，好坏且不论，单就游戏中那种卡通搞笑手法而言确实不错。

在游戏中可输入下列密码键:

YOYOYO	超强模式
ITIHFO	延长成三局
ERHNE	加分门全部打开
OFOVH	加分门变二倍
ERHYHRLY	让对手变弱
OAOAEIOA	自动飞行(在实验室中)
EATEE	取消变形
EHRTRR	自动飞行(在加分时)

4.108 大银河物语

智冠在中国内地成立第一个小组—红蚂蚁工作室的处女作，也许是因为第一次 的作品，所以其游戏本身还有着许许多多的不足之处，不过游戏的画风却深得玩家 的好评。

在战斗中输入 RED ANTS HUANG 可全歼敌人。

4.109 大富翁Ⅲ

大宇咨询的"狂徒制作群"再次96大出击！笔者在这里 不是要告诉"整人"高手们如何去获得大量金钱，而是要告诉大家一个 笔者意外发现的趣味玩法：

疯狂玩法：

相信大家手中都有 FPE v4.0了，先在游戏中调出 FPE 菜 单，用 F2功能手动设置地址的扫描范围为：

000000：0F0000

然后找出玩家的现金的所在地址，通常在搜索后会给出两个地址，两地 址值相差较大，于是就锁定大的一个地址值，将现金数也锁为游戏无法 支持的天文数（如：9999999999），总之使玩家的现金值在 现金档中显示不出来或显示不完最好。

这样，不论是谁走到谁的地方，也不论该地方价值多少，一经被宰 不死也重伤！就连两块总值不过3000元且未修一层楼，原每次收入 不过200元的破地也学会了宰人：40000！？

4.110 超级医生

又一个老少皆益的益智游戏，只是在游戏难度上有了一个飞越。看了下面的秘 技之后，有可能您不再会有"难"的想法了：

游戏一开始就查阅"医院布置图"，每层每室都作调查，此时会出 现三项选择，但是都按鼠标右键取消不要。怪事年年有，此时特别多！效率、士气、服务三项属性都爆长了，再来一次试试，哇！不得了，了不得！全都增至255最高点了。

4.111 魔域传说Ⅳ—波斯战记

画面极为漂亮，清晰度极高，战斗体系极棒的即时战斗游戏。正因 为它是即时战斗游戏，所以在战斗过程中，往往使得玩家手忙脚乱。但 是只要：

找一个会入"不死鸟"或"龙卷风"等魔法的人，再将"终极箭" 给他装备上，这样便会使他的魔法攻击变快并且无敌。另外，只要再 用鼠标一直点住其人，并按住鼠标右键不放，那么他就能一边施展魔法 攻敌，一边补充体力了。岂不乐哉？

4.112 诞 生

养成类游戏中的精品，三位婷婷少女等各位能人贤才去将她们带到 一个理想的环境中去。但是笔者非贤才，只好：

用 PCTOOLS 编辑 DEBUT.EXE 文件。

三位永不疲倦的女超人：

找：26 01 17 8E C0

改：26 21 17 90 90

三位魅力超人的女明星：

找：26 83 2E 7E C7 0A 68 D0 07

改：26 83 2E 7E C7 0A 68 90 90

4.113 运输大亨

与《城市建设2000》、《A 列车计划》完全相同的模拟类游戏，但是难 度是最高的。因为玩家要管理好整个运输系统，而不只是单一公路或铁路，要在有 限的时期内用有限的资金去达到某种目的或要求，真的是难为玩家了，再加上前两 者没有的电脑管理的对手，再为玩家增添不少的麻烦！所以，笔者在此号召所有在 玩《运输大亨》游戏的朋友："不妨先在对手的公车必经之路铺上一小段铁轨，然后再将铁轨拆掉，这样对手就是赔死了也不会想到是玩家干的。"

与所有的模拟游戏一样，在这游戏中让人感到不公，只有玩家那一点点少得可怜 的开发资金，真不敢想这点钱能建立起自己的运输王国。所以只有：进入游戏后，按 F7键去到地图显示画面，然后按下 SHIFT 键再同时按下数字键4，银行户 口当可添一笔收入。

4.114 武将争霸 I

不知众位朋友是否与笔者一样，有时会觉得熊猫这款游戏中电脑有时会"过分"的强大，有耍赖之嫌。古人曾说"以毒攻毒"，那么我们不妨也"以赖攻赖"：进 入战斗画面时，马上退至屏幕最左(或最右)边，然后等待敌人发出气功弹… 对招了！咦？玩家扮演的战将被打出屏幕外不见了，敌人也呆在原地傻傻地 不动了，正好是一个机会，出招，来个气功弹"以牙还牙"，"你还不动？那就 不客气了！"……

4.115 镇暴特遣队

在游戏目录中有一个 CRWMAP.TXT 的文件，里面记录着游戏所有的情 况。笔者在这里仅公布一个秘技：在这个文件中，将 MAPMAX＝80改为＝8 2，那么在游戏中的所有敌人将会自动现身，不须再做搜索工作。

4.116 双子星传奇

在游戏中键入以下键，就会开启秘技模式：

B、T、G：恢复生命值或飞行器能量；CTRL＋ALE＋SHIFT＋F2：显示坐标。

4.117 魔法门之英雄无敌

在游戏中键入以下键，开启秘技模式：

695100：获得胜利

876102：获得所有法术
200978：玩家所属部队满获经验值
903376：获得一千两黄金
101495：显示所有地图

4.118 命令与征服 COMMAND&CONQUER

自从 WESTWOOD 去年底将《C&C》推出市场后，至今还是游戏玩家电 脑中的“常客”。在 PLAY 的过程中，特别是当几位损友一起连线战斗时，笔者 的一些朋友总发出这样类似的问题：“怎么回事？你可直接将兵工厂、炮台造到我 总部里面来！”“ 怎么回事？你的钱有这么多？天啦！屏幕上的部队……”

1.隔空造物法：

首先得拥有雷达站和有足够的电力供雷达站使用，其 次就是将要隔空建造的建筑物在建造基地中建造好，然后，不论您使用的是作了标签的部队，还是用鼠 标点击队伍，总之是要使您的某一作战体系处于侍命 状态。再将建好的“隔空之物”拖到基地中允许的地方，记住大概位置，千万别建造。移动屏幕向左，再 将“隔空之物”拖到刚才记住的位置上，别建造，使 得屏幕上出现这样的情况：“隔空之物”的银白色阴 影只能在屏幕右方显示得出一小部分。上述一切没有 问题后，先横向移动鼠标再上到雷达器上找到您需 要“空投”的位置，点一下鼠标……

2.金钱滚滚来

最好是在附近有香料树的地方，只拥有建造基地、电站、香料加工厂、兵营。并且再在加工厂旁紧凑地 建造储存基地，然后，等着香料采集车来回地将 香料储存基地加满香料，同时用鼠标点住储存基地，可以看到香料基地随时的储存情况，同时 再在建造基地修建好另一个香料储存基地，当储存基 地的香料满了，并且香料车还在继续向储存基地装香料时把储存基地 卖掉，快速将已造好的另一个香料储存基地在前一个储 存基地没有消失之前紧凑地修造在前一个储存基地旁。就会发现这个新造好的储存基地也已经装满了。以此类推，造...等...满...卖。总之在一 次香料车下货之前才能有效。不同的玩家灵活地掌握 会出现不同的“来钱”速度和方式。

4.119 立体狂飙

于主选单画面下键入 REFINERY 英文单字后，原本一开始无法选择的跑道此时能随意 选取，而替您的爱机添购武器和配备时金钱数再也不会减少了。

4.120 一线生机 I

首先，需让指挥基地升级然后建造装甲基地。当进入装甲基地后选取装甲车 或重装甲车，按 OK。

1.回到主画面马上按装甲车 ICON 停止制造。

2.按制造进入装甲基地后，选取轻装甲车或重装甲车。

3. 按 OK 回到主画面就可以发现如选轻装甲车可以增加 $100,如选重装甲车 可以增加 $200。

4. 重复1～3步骤就可以一直增加钱,直到此辆 车建造完成为止。

另一方法:建造装甲车有一定的数量,当建造到最后一辆时 先按 装甲车 ICON 停止制造,再按制造 ICON 一次,发现已无法进入装甲基地选购车辆画面,再马上按装甲 车 ICON 继续建造到完成,然后按装甲 ICON 一次,嘿嘿,没错,钱会一直 自动增 加到 $999999,比拉把(吃角子老虎)还过瘾吧?可是在这段期间不能有任一辆 车 被毁,否则会停止加钱。如用坦克基地则加钱的速度比装甲基地快10倍以上,但 无法像装甲基地那样一次增加 $100或 $200,可能对后几关比较有用。

4.121　十字军

打入 jassica16然按 ENTER 启动。

1. ctrl+f10无敌。
2. F10补装备武器。
3. H 使 HACKER MOVE 打开。
4. CTRL+V 显示游戏版本。
5. CTRL+L 显示座标。

在执行游戏加上参数:DEBUG 侦错模式;SKILL X 设定技能为 X;WARP X 直接玩第 X 关。

4.122　三国志Ⅳ

DOS/V 版。

当有发石车一台以上时 就发动战争。当选择好要作战的台数后 按滑鼠右 键 即变为一百台(冲车亦可)。

4.123　超级医生

游戏一开始查阅“医院布置图”,一楼一室地视察,此时会有三个选项出现,但三个都不要选。按下滑鼠右键取消,奇怪的事发生了“效率、士气、服务 ”三项属性都暴增了,再使用一次 将会暴增至最高点255。不信的话看看陈 文良、王秀玉的状况吧!

4.124　机甲神兵大竞技场

进入游戏后登录(LOGIN)新驾驶员时,在名字的最前面加上一个 * 号。如 * DAVID 或 * EAGLE 等。登后会发现有九百万元的预算可购买最新型的机 器人与装备,比预设的 二十万元多出许多。

4.125　非洲探险

第一次经过银行将钱提出 只剩一元,第二次经过银行按一次▲,提出一百元 存款 就变成999999元,不可盖旅馆、赌场,否则就不灵。

4.126 枫之舞

在韩国大梁城比武馆内有一人卖酒，向他买许多酒再全卖出（进价50售价150），如此来回几次即可致富（先将物品寄放可省 来回之苦）。

4.127 2050海底战争

在指挥中心时输入 UP PERISCOPE(注意空格)后，按"[ ]"在驾驶员名册中 可切换任务，"="可用来修正航道。

4.128 MECHWARRIOR 2

在游戏中同时按下 CTRL、ALT、SHIFT 键不放，再输入下列关键字，可产生意想 不到的结果：

BLORD	开启/关闭无敌模式
CIA	弹药无限
GANKEM	瞬间摧毁敌人
ENOLAGAY	使用核子弹
ICANTHACKIT	瞬间完成任务
IDKFA	同上，但任务失败
HANGAROUND	更改任务终止时间
XRAY	X 光线视野模式，可直接看透墙壁、山脉 按 W 关闭 X 光线视野模式
MEEPMEEP	时间压缩功能开启
UNMEEPMEEP	时间压缩功能关闭
ZMAK	时间延长功能开启
MIGHTYMOUSE	补充 JUMPJET
FLYGIRL	增加 JUMPJET
COLDMISER	关闭追热功能
DORCS	观看 DORCS 型机器人
TLOFRONT	将视角转为前视角
LAIRDO	警告功能
MICHELIN	显示残骸中的得分球
TINKERBELL	自由移动的外部摄影视野，按 C 键可关闭

4.129 FX 战士

于战斗过程中按下 HOME 键不放，再按下任一方向键，您会发现可以改变摄影 机的角度。

4.130 Wicthaven

进入试玩版后打 RSVP 可补血、武器、护甲、魔法。

4.131 宇宙冒险家(The Daedalus Encounter)

只要在谜题中 按下 ALT+SHIFT 两键 再键入该谜题的第一个字母即可自 动完成该谜题。譬如要跳过"Probe Logic Circuit"这道谜题,需按下 ALT+SHIFT+P 三个按键。但"Orbit"这道谜题例外,你必须按下 ALT+SHIFT+I 才 能自动通过。于主选单画面(Main Menu)选择游戏场景时,按下 ALT+F5,然后选择"JUMP TO"的设定,接着画 面上会显示各场景的小幅缩影,只要用滑鼠点选任何一场景即,可跳至该区域。

4.132 铁血联盟(Jagged Alliance)

让你的队友移动时,超过其允许的行动点数。

留意队友行动点数的减少,快要接近零点时,在他的图像上按下右键,图像会翻 转过去,且出现三个按钮,按下保留点数(Reserve Points)的按钮,然后再 按下滑鼠右键,让图像转回来,你会见到队友仍 会继续行走,但不会再受到任何 行动点数的限制,而可以移动至任何你所指定的地方了。

4.133 百万迷宫(Mega maze)

接关密码:第五关 2781;第十关6185;第十五关7866;第二十关9366。

4.134 铁甲争霸战 Ⅱ(Mechwarrior Ⅱ)

回到"Star Config"的设定画面,选择输入新的名字,键入"Enzo"之后回到 机械实验室。您会发现…… 于驾驶舱中 按住 ALT 和 SHIFT 两键不放,然后 再键入以下字母即可获得特殊的功能:

cia	弹药无限
coldmiser	关闭热导追踪功能
tlofront	让后视 HUD 的观点变成前视观点
icanthackit	任务结束
mightymouse	无限的喷射装置
xray	X 光视野
zmak	开启延长时间功能
blorb	无敌模式
tinkerbell	模糊的外部视野

4.135 极速赛车(Superkarts)

选择跑道:于"Go Karting"画面中键入"ORIEL",如此集会多出一个选择跑道的选项。

免费的现金：于商店内时，键入“BRASENOSE”即可免费多得一万块美金。

涡轮无限：在竞赛中键入“MANICMARTIN”便可以拥有无限量的涡轮可以使用。

4.136 苏洛传奇(Zorro)

当主角从高处落下时，只要趁他还未落下地面赶紧按下“ESC”键，然后选择 “NO”那么主角便可免除一死。

4.137 魔界之泉

先到村子里 雇用一位商人，然后把这一场战斗打完，用部队命令 商人用魔法 装备，可以看到有2个地方写的很乱，按下那地方，再按最大，那里就变成99。多 按几次之后，再看物品栏，就可以看到草药变很多，卖出去就有很多钱了。

4.138 魔城迷踪

超强防御力的轻盔甲：在高塔的地下二层 有两个棺材的房间，若是打 开右边的棺材，里面是一个骷髅战士，可轻易地打倒，左边棺材内则为一具身 穿深灰色盔甲的骷髅，这就是我们要找的超强防御力轻盔甲，要得到它只要将 棺材打开，将主角移至棺材前，当棺材关闭、开启后就自动穿上。

4.139 火爆赛车

Alt+F1=自杀　　Alt+F2=自动阵亡所有敌人　Alt+F3=燃料全满
Alt+F4=武器能量全满　Alt+F5=防护罩全满　　Alt+F6=全程只剩下一圈
Alt+y=开启自动驾驶　Alt+c=关闭自动驾驶

4.140 惊魂塔

于游戏中键入 BALDRIC 即可启动密技功能，但须再配合以下按键左 shift+R+??，随意跳关，??表示所欲抵达的房间(01～45)，左 shift+H 生命力 食物全满，左 shift+K 获得所有的钥匙(除了通往结局的大门钥匙之外)，左 shift+W 获得所有的武器，左 shift+C 获得十枚硬币。

4.141 鬼屋魔影3

游戏一开始时的第一个画面(还未过桥的时候)，仔细看着主角右方的墙上 有 一个灰色的杀手绵羊(Sheep)等特别武器。

4.142 毁灭大赛车(Destruction Derby)

无敌秘技：在进入“Wreckin' Racing Championship”比赛时要输入名字，试着输入 DAMAGE 就变无敌了。

4.143 死亡赛车(Fatal Racing)

在设定模式(Configuration menu)中选择输入姓名,接下来输入下列密码 SUICYCO MAYTE 2X4B523P TINKLE LOVEBUN,

输入了这些密码后 您就会发现车子的选 单中多出了一些顶尖的超级赛车。

除此之外如果输入下列密码,则有另外一些密技可用:

SUPERMAN	无敌
FORMULA 1	可进入第二组的车辆设定
DR DEATH	进入超难级的毁灭模式
GOLDBOY	进入"Premier Cup"赛程
MREPRISE	进入"Bonus Cup"赛程
DUEL	加强对手的程度提高游戏难度
TOPTUNES	改变音乐及音效
CINEMA	宽屏幕模式
I WON	直接看胜利时的动画
CUP WON	直接看赢得冠军赛的动画
ROLL EM	看制作群
REMOVE	拿掉所有秘技

4.144 毁灭公爵(Duke Nukem 3D)

要启动下列这些密招,试着在游戏中键入下列密码(注意大小写):

DNcornholio	开启(或关闭)"god mode"
DNstuff	武器弹药全满
DNscotty # #	跳关(# #表示 关卡数字)
DNitems	得到所有物品与 keycard
DNcashman	射出的武器变钱
DNview	第三视角
DNrate	显视屏幕显示速率
DNskill #	调整难易等级(#表级数)
DNmajor	喷射背包无限使用

4.145 快乐天堂(Theme Park)

在开始游戏时输入 HORZA,然后进入乐园时 按下下列几键 就会让您非常的 Happy 哦!

Ctrl+C	增钱
Alt+Z	游乐设施全补满
Ctrl+Z	商店 彩票店全满
Shift+Z	使景观设施全满

4.146 PSY幽记

PSY幽记是近期内不错的一个RPG游戏，剧情相当丰富。但是太过频繁的战斗加上烦人的闪烁让人没有玩下去的心情。可以用PCTOOLS对MANJIB.EXE修改一下，就可以去掉闪烁。把9A 665A2F08改为909090BC60一共两处，更改即可。

4.147 斗神传

在菜单画面时，键入：

FUNNYHEADS　大头模式

GIMMEJIM　可选用GAIA、SHO、JIM VIRTUAL1　第一人称视角

RayMan　小密技

4.148 Rayman

这是一个难度很高的动作游戏，这里有两个小密技，对于过关有些帮助。在游戏中键入"kom0ogdk"可以加满生命点。"86e40g91"一次可加10个水珠，100个可奖一命。

注：数字不可用小键盘。

4.149 魔眼邪神—塞儿特传说

用PC—TOOLS编辑KPWORLD?.DAT(?从1～6)数据对应如下：

SECT0160的DISP0094～DISP0095粮食(改为FFFF即可)

SECT0160的DISP0096～DISP0097金属(改为FFFF即可)

SECT0160的DISP0098～DISP0099木材(改为FFFF即可)

SECT0160的DISP0100～DISP0101人口(改为FFFF即可)

SECT0160的DISP0102～DISP0103牛(改为FFFF即可)

4.150 上海麻将名人赛

在游戏进行时按住CTRL和SHIFT键，然后再按下鼠标右键，你就会看到一个秘密选单，在此可以看到所有的记录片。

4.151 机甲战士Ⅱ—31世纪之战

在游戏中同时按下CTRL、ALT、SHIFT键，再输入下列字母：

BLORD　开启、关闭无敌模式

CIA　弹药无限

GANKEM　瞬间摧毁敌人

ENOLAGAY　用核子弹

ICANTHACKIT　瞬间完成任务

IDKFA　任务失败

HANGAROUND　更改任务终止时间

XRAY	X 光线透视模式，按 W 关闭
MEEPMEEP	时间压缩功能开启
UNMEEPMEEP	时间压缩功能关闭
ZMAK	时间延长功能开启
MIGHTYMOUSE	补充 JUMPJET
FLYGIRL	增加 JUMPJET
COLDMISET	关闭追热功能
DORCS	观看 DORCS 型机器人
TLOFRONT	切换视角
LAIRDO	警告功能
MICHELIN	显示残骸中的得分球
TINKERBELL	自由移动的外部摄影视野，C 键关闭

4.152　运镖天下之四大镖局

运镖天下之四大镖局刚开始时手头太拮据了，改一把吧。编辑 SAVE－?(?为存盘进度 1～4)，修改 SECT0000 的 DISP0012 至 DISP0015 和 SECT0008 的 DISP0072 至 DISP0075，都改为 FFC99A3B，再进入游戏，自己看一看吧！

4.153　魔法门之英雄无敌(中文版)

只要键入以下数字便可以开启无敌秘技了：

695100	强迫胜利
784510	强迫失败
876102	给目前正在行动的英雄所有法术
200978	提升目前正在行动的英雄经验值
528921	给目前正在行动的英雄十只雄鸡

4.154　摩托英豪(MOTORACE)

输入名字时输入：

CDNALST	所有跑道
CESRVER	逆向跑道
CTEXCOP	迷你跑车

4.155　美国劲爆职蓝(NBALIVE98)

隐藏队伍呼叫法：在主画面中按 Rosters 选项，再选 Create Custom Team，键入下列队名之一：

EA Europals

Hitmen AllSorts

Hitmen Coders

Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

4.156 极速快感Ⅱ SE 版(NEED FOR SPEED Ⅱ SE)

tombstone	隐藏车种
bomber	隐藏车种
slip	慢动作
fzr2000	超级隐藏车种
pioneer	极速模式
hollywood	秘密跑道
vip	三节礼车
schoolzone	校车

在主选单输入:

mad	车后排烟成母牛形状
rain	下雨
rushhour	交通量增加
slot	开启 slot 模式

4.157 F22雷霆战机Ⅱ(F22 LIGHTNING 2)

同时按住 ctrl+Alt+shift+home 键为无敌;
同时按住 ctrl+alt+shift+Ins 键为武装油料全满。

4.158 横扫千军(TOTAL ANNIHILATION)

按 ENTER 键叫出讯息框,输入:

+ATM	装甲及能源增至1000
+RADER	雷达范围至100%
+DOUBLESHOT	武器火力增至200%
+HALFSHOT	武器火力降至50%
+CONTOUR#	三度空间地图(#=1-5)
+DITHER	改变灰色视线
+NOWISEE	显示地图
CLOCK	显示时钟
+IWIN	任务胜利

+ILOSE	任务失败
+SING	单位会唱歌
+VIEW#	观看对手状况(#=对手)
+CONTROL#	控制对手行动(#=对手)

4.159 影子帝国(SHADOWS OF THE EMPIRE)

输入下列名字：

R Testers ROCK	任选关卡
空一格+Credits	观赏结局(选 Hoth 关)

注：密技只在对战时有效。

4.160 血魔传奇(BLOOD OMEN:LEGACY OF KAIN)

上右、攻击、行动、上下右左	健康全满
右右、攻击、行动、上下右左	法术全满
左右、攻击、行动、上下右左	阅览日记

行动是指按 ctrl 键。

4.161 孤胆枪手(MDK)

MAKEMEFULL	生命
MASTERBLASTER	能量
TWISTANDSHOUT	倍能
BIGGRENADE	狙击榴弹

有不少玩家反应 MDK 的秘技还不过瘾，毕竟每一关只允许使用一次秘技。因此，不得不找来比秘技更狠的玩意儿。

使用任何一种支持 Hex16进制编辑的软件对 Mdk95. exe 进行编辑，找到偏移地址值76487和76488两处，修改如下：

76487改29为90。

76488改 C2为90。

4.162 帝国兴亡录(AGE OF EMPIRES)

F6:地图全亮开/关

F7:战争迷雾效果开/关

CRTL-T	增加所有的资源
CRTL-W	木材资源增加1000
CRTL-F	粮食资源增加1000
CRTL-G	黄金资源增加1000
CRTL-S	岩石资源增加1000
CRTL-P	农民所到之处地基自然形成

CRTL—Q	提高建造速度

4.163 雷神之锤Ⅱ(QUACK2)

god	无敌试玩版
notarget	没有敌人
give all	武器全满
give quad	4倍杀伤力

4.164 新毁灭法师Ⅱ(HEXENⅡ正式版)

god 无敌状态开启。

关卡名称附注：

demo1 demo2 demo3

village1 village2 village3

village4 village5

meso1 meso2 meso3

meso4 meso5 meso6

egypt1 egypt2 egypt3

egypt4 egypt5 egypt6

romeric1 romeric2 romeric3

romeric4 romeric5 romeric6

romeric7 rider1a rider2c

castle4 castle5 cath

tower eidolon

noclip	穿墙
give h ###	补血(###=生命值)
give 2	2号武器
give 3	3号武器
give 4	4号武器
notarget	敌人无法识别你
changelevel #	选关(#=关卡名称)
map #	选关(#=关卡名称)
restart	重新关卡
name #	改名
impulse 9	武器/法力全满
impulse 13	升高物件
impulse 43	武器/法力/物品全满
impulse 44	丢弃物品

impulse 299	物品全满
chase—active 1	尾随视角
chase—active 0	正常视角

4.165 双子星传奇2(TWINSEN'S ODYSSEY)

按住 ESC 键,再输入 Full 为血和魔法全满。

4.166 影子武士正式版(SHADOW WARRIOR)

按 T 后输入:

SWCHAN	无敌
SWGIMME	物品
SWGREED	启动所有密技
SWSAVE	把关卡存成 SWSAVE.MAP
SWTREK # #	跳关
SWLOC	更新率
SWRES	改解析度
SWSTART	关卡重玩
SWGHOST	穿墙
SWMAP	地图
CONFIG	显示"help config"
SWTRIX	火箭发射筒
SOUND	显示"help sound"

4.167 孤胆枪手(MDX)升级版

INEEDABIGGUN	链炮
HOLOKUPTISFUN	能量
NASTYSHOTTHANKS	狙击榴弹
TORNADOAWAY	倍能
HEALME	体力恢复
ILIKETOLOB	得到 MORTAR

4.168 冷血 BLOOD

按 T 后输入:

EVA GALLI	穿墙
MPKFA	无敌
NOCAPINMYASS	无敌
IDAHO	武器
TEQUILA	双重武器

MARIO　　　　跳关

4.169　血与魔法(BLOOD AND MAGIC)

按 alt 后输入 FOG? WHAT FOG?=浓雾消失

BOOST=法力全满

ELMINSTER=找到所有东西

ACOLYTE=Basal Golem

FATHER=Cleric

WOLVERINE=Druid

GREMLIN=Enchanter

FATAL ATTRACTION=Fury

FLYING MONKIES=Gargoyle

RAISE DEAD=Ghoul

ALASKA=Gnome

JARETH=Goblin

CONCRETE=Stone Golem

MERV=Griffin

BODY GUARD=Guardian

MICROSQUISH=Juggernaut

MOTHER IN LAW=Harpy

SEDUCTION=Nymph

LANCELOT=Paladin

YOGI=Ranger

NEEDS FOOD BADLY=Warrior

MERLIN=Wizard

SHADOW=Wraith

SMOG=Wyrm

DEAD FLESH=Zombie

修改 DONE. DAT 第一个位元成1f 会有随机战役。

4.170　超级卡曼契Ⅲ(COMANCHE 3)

飞行时按 R 键再输入:

ratz	隐形
cowz	冻结
ipig	超载
cat9	损害修复
dog9	武器
bat9	地狱火飞弹

4.171 极速快感(NEED FOR SPEED Ⅱ)

在Option/Credits 键入 HOLLYWOOD＝新跑道
在主选项键入 PIONEER＝增强车子性能
在主选项键入 SLIP＝绕圈功能
在主选项键入下列＝新跑车
BUS＝SCHOOL BUS
SEMI＝TRUCK CAB
VWBUG＝VOLKSWAGON BEETLE
VWFB＝VOLKSWAGON FASTBACK
VANAGON＝VOLKSWACON COMBIVAN
MIATA＝MTATA
BMW＝BMW
MERCEDES＝BENZ
VOLVO＝VOLVO STATIONWAGON
ARMYTRUCK＝MERCEDFS UNIMOG ARMY TRUCK
JEEPYJ＝JEEP YJ
SNOWTRUCK＝SNOW TRUCK
IANDCRUISER＝TOYOTA LANDCRUISER
QUATTRO＝AUDI QUATTRO
COMMANCHE＝COMMANCHE PICK－UP TRUCK
新增车种：
drive29＝Monolithic Studios Bus
drive30＝Limo
drive31＝Citroen 2CV
drive36＝Cart
drive37＝Outhouse
drive38＝T－Rex
drive39＝Wagon
drive40＝Souvenir Stand 1
drive41＝Souvenir Stand 2
drive42＝Souvenir Stand 3
drive43＝Log
drive44＝Wooden erate
drive45＝Monorail
drive46＝Hoverpolice
drive47＝UFO
drive48＝Hovering sewage truck

drive49=Snowy wooden box

drive50=Snowy wooder box 2

秘技启动成功会有“咻”一声

1.172 法外行(OUT LAWS)

OLIMYELLA	无敌
OLWIMPY	自动填弹
OLER	血补满
OLTOMBSTONE	自杀
OLAIRHEAD	飞行
OLASH	弹药
OLCDS	地图
OLFPS	图片更新率
OLGPS	显示座标
OLJACKPOT	物品
OLPOSTAL	武器
OLREDLITE	敌人静止
OLZIP	传送

关卡密码:

OLHIDEOUT OLTOWN OLTRAIN OLCANYON

OLMILLS OLSIMMS OLMINER OLCLIFF OLRANCH

1.173 POD 终极赛车

VALAY	调困难度及损害度
CRASH	无碰撞损害
RETRO	后视镜
MAP	地图
MAP+F9	对手位置
GARAG	修理
MIRROR	映射跑道
LABEL	驾驶名单

{
  "filename": "MTE0Nzc5MTYuemlw",
  "filename_decoded": "11477916.zip",
  "filesize": 22716809,
  "md5": "4899f8a26202470050c428b4caf1bafa",
  "header_md5": "fd1d9fd61399bee545d3d7e9dddef924",
  "sha1": "f9889efd9e319c08e9e9549be3c1a5c63777c465",
  "sha256": "cbe79d6ea7e47e76280ff2d6e9f29429b95dc057bdbe7d51343ec6c949ca7806",
  "crc32": 4074245245,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 23424049,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 218,
  "pdg_main_pages_max": 218,
  "total_pages": 227,
  "total_pixels": 332375670,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}